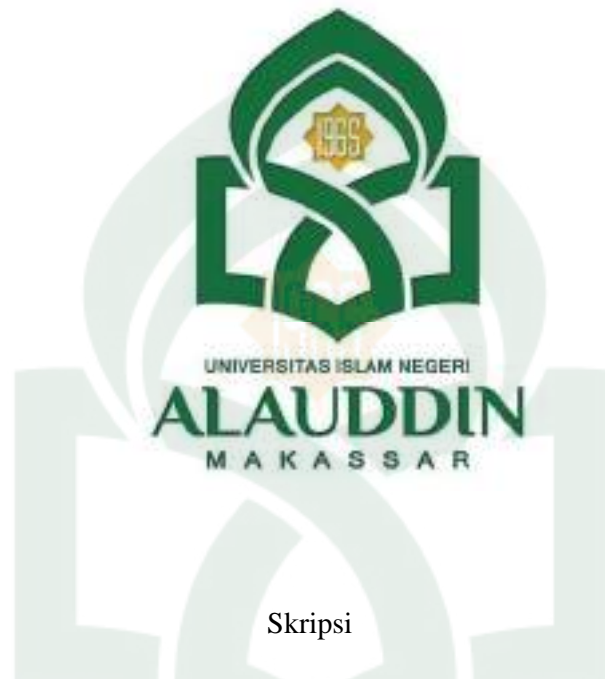


**SISTEM *MONITORING* PENCAPAIAN TARGET PENJUALAN PADA
SEMUA TOKO XSPORT MAKASSAR BERBASIS *WEB***



Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana
Komputer (S.Kom) pada Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Alauddin Makassar

Oleh :

ANDIS

NIM. 60200113018

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ALAUDDIN MAKASSAR
2018**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul *"Sistem Monitoring Pencapaian Target Penjualan Pada Semua Toko Xsport Makassar Berbasis Web"*, yang disusun oleh saudara Andis, NIM: 60200113018 mahasiswa Program Studi Teknik Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Kamis, 30 Agustus 2018 M, bertepatan dengan 18 Dzulhijjah 1439 H dan dinyatakan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Fakultas Sains dan Teknologi Program Studi Teknik Informatika, dengan beberapa perbaikan.

Samata-Gowa, 30 Agustus 2018 M
18 Dzulhijjah 1439 H

DEWAN PENGUJI:

KETUA	: Dr. Muh. Thahir Maloko, M.HI.	(.....)
SEKERTARIS	: A. Muhammad Syafar, S.T., M.T.	(.....)
MUNAQASYAH I	: Faisal Akib, S.Kom., M.Kom.	(.....)
MUNAQASYAH II	: Dr. Hasyim Haddade, M.Ag.	(.....)
PEMBIMBING I	: Dr. H. Kamaruddin Tone, MM.	(.....)
PEMBIMBING II	: A. Hutami Endang, S. Kom., M. Kom.	(.....)

Disahkan oleh:
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Alauddin Makassar


Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag.
NIP. 19691205 199303 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andis
NIM : 60200113018
Tempat/Tgl.Lahir : Bulu Tanah/07 Mei 1995
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Alamat : Jl. Borong Raya 1 Lr. 2 No. 20 Makassar
Judul : "Sistem *Monitoring* Pencapaian Target Pada Semua Toko
Xsport Makassar Berbasis *Web*"

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Samata-Gowa, Agustus 2018

Penyusun,



Andis

NIM: 60200113018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara Andis, NIM: 60200113018 mahasiswa Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul: **"Sistem Monitoring Pencapaian Target Pada Semua Toko Xsport Makassar Berbasis Web"**

Memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses selanjutnya.

Makassar, 20 Agustus 2018

Pembimbing I



Dr. H. Kamaruddin Tone, M.M
NIP. NIP. 19571231 199203 1 002

Pembimbing II



A. Utami Endang, S.Kom., M.Kom.
NIP.

KATA PENGANTAR



Tiada kata yang pantas penulis ucapkan selain puji syukur kehadiran Allah swt. atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam penulis kirimkan kepada Rasulullah saw. yang telah membimbing dan menjadi teladan bagi kita semua. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat keserjanaan di UIN Alauddin Makassar jurusan Teknik Informatika fakultas Sains dan Teknologi.

Dalam pelaksanaan penelitian sampai pembuatan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan. Tetapi berkat keteguhan dan kesabaran penulis akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Hal ini karena dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang dengan senang hati memberikan dorongan dan bimbingan yang tak henti-hentinya kepada penulis.

Melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda Tami dan Ibunda Ruhana yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan baik moral maupun material. Tak akan pernah cukup kata untuk mengungkapkan rasa terima kasih Ananda buat ayahanda dan ibunda tercinta. Beberapa dukungan lainnya juga penulis ucapkan kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, Prof. Dr. H. Musafir Pababbari, M.Si.
2. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, Prof. Dr. H. Arifuddin Ahmad, M.Ag.
3. Ketua Jurusan Teknik Informatika, Faisal, S.T., M.T. dan Sekretaris Jurusan Teknik Informatika, Andi Muhammad Syafar, S.T., M.T.
4. Pembimbing I, Dr. H. Kamaruddin Tone, M.M. dan pembimbing II, A. Hutami Endang, S.Kom., M.Kom. yang telah membimbing penulis untuk mengembangkan pemikiran dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Penguji Kompetensi, Faisal Akib, S.Kom., M.Kom. dan Penguji Integrasi, Dr. Hasyim Haddade, M.Ag. yang telah menguji, menasehati, serta memberikan saran untuk menjadikan penyusunan skripsi ini lebih baik lagi.
6. Seluruh dosen, staf dan karyawan Jurusan Teknik Informatika serta staf/pegawai dalam jajaran lingkup Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar yang telah banyak memberikan sumbangsi baik tenaga maupun pikiran.
7. Keluarga besar Teknik Informatika Angkatan 2013 “13INER”, atas dukungan, kebersamaan dan kekeluargaan yang erat terjalin.
8. Rekan tim, Muh. Noviyanto, S.Kom., Aswar Amrul serta teman-teman komunitas Juber yang banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah banyak terlibat membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekeliruan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis sebagaimana manusia lainnya yang tak luput dari kesalahan dan kekurangan. Kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan akan penulis terima dengan senang hati. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca atau siapa saja yang tertarik dengan materinya. Lebih dan kurangnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT. Melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Gowa, Juli 2018

Penulis,



(Andis)

NIM : 60200113018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus	5
D. Kajian Pustaka.....	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
BAB II TINJAUAN TEORITIS	
A. Sistem Monitoring.....	10
B. Toko Xsport.....	11
C. Sublime Text	12
D. Web	13
E. Internet.....	15
F. Bootstrap	16

G. PHP	17
H. Codeigniter.....	17
I. MSQL.....	19
J. Daftar Simbol.....	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	26
B. Pendekatan Penelitian.....	26
C. Sumber Data	26
D. Metode Pengumpulan Data.....	27
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	28
G. Metode Perancangan Sistem	29
H. Teknik Pengujian Sistem	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	32
B. Analisis Sistem Yang Diusulkan.....	33
C. Perancangan Sistem	35
D. Perancangan Basis Data.....	48

BAB V PENUTUP

A. Implementasi Sistem	50
B. Hasil Pengujian Sistem.....	56

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA	64
-----------------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP PENULIS	66
------------------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel II. 1. Daftar Simbol <i>Flowmap Diagram</i>	20
Tabel II.2. Daftar Simbol <i>Sequence Diagram</i>	21
Tabel II.3. Daftar Simbol <i>Flowchart</i>	22
Tabel II.4. Daftar Simbol <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel II. 5. Daftar Simbol <i>Use Case Diagram</i>	24
Tabel II. 6. Daftar Simbol <i>Class Diagram</i>	25
Tabel IV.1. Data <i>User</i>	48
Tabel IV.2. Data Outlet.....	48
Tabel IV.3. Data Omset Sales	49
Tabel IV.4. Data Target	49
Tabel V.1. Pengujian Menu <i>login User</i>	57
Tabel V.2. Pengujian Menu Beranda	58
Tabel V.3. Pengujian Menu Data Omset Global	58
Tabel V.4. Pengujian Menu Data Outlet	59
Tabel V.5. Pengujian Menu Cetak Laporan.....	60
Tabel V.6. Pengujian Menu Manajemen Akun Admin	60
Tabel V.7. Pengujian Menu <i>Input Omset</i>	61
Tabel V.8. Pengujian Menu Data Sales.....	61
Tabel V.9. Pengujian Menu Manajemen Akun.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1. Model <i>Waterfall</i>	29
Gambar IV.1. <i>Flowmap</i> Diagram Sistem yang Sedang Berjalan	32
Gambar IV.2. <i>Flowmap</i> Diagram Sistem yang diusulkan	33
Gambar IV.3. <i>Use Case</i> Diagram	36
Gambar IV.4. <i>Class</i> Diagram	37
Gambar IV.5. <i>Sequence</i> Diagram untuk <i>Login User</i>	38
Gambar IV.6. <i>Sequence</i> Diagram Menampilkan Data Omset	39
Gambar IV.7. <i>Sequence</i> Diagram Menampilkan Data Outlet.....	39
Gambar IV.8. <i>Activity</i> Diagram.....	40
Gambar IV.9. Struktur Navigasi.....	41
Gambar IV.10. <i>Flowchart</i>	42
Gambar IV.11. Perancangan Antarmuka <i>Login</i>	43
Gambar IV.12. Perancangan Antarmuka <i>Beranda</i>	44
Gambar IV.13. Perancangan Antarmuka Data Omset Global	44
Gambar IV.14. Perancangan Antarmuka Data Outlet	45
Gambar IV.15. Perancangan Antarmuka Cetak Laporan	45
Gambar IV.16. Perancangan Antarmuka Manajemen Akun	46
Gambar IV.17. Perancangan Antarmuka <i>Input</i> Omset.....	46
Gambar IV.18. Perancangan Antarmuka Data Omset.....	47
Gambar IV.19. Perancangan Antarmuka Akun.....	47
Gambar V.1. Antarmuka <i>Login</i>	50
Gambar V.2. Antarmuka <i>Beranda</i>	51
Gambar V.3. Antarmuka Data Omset Global	51
Gambar V.4. Antarmuka Data Outlet	52
Gambar V.5. Antarmuka Update Target.....	53

Gambar V.6. Antarmuka Cetak Laporan	53
Gambar V.7. Antarmuka Manajemen Akun	54
Gambar V.8. Antarmuka <i>Input</i> Omset.....	55
Gambar V.9. Antarmuka Data Omset.....	55
Gambar V.9. Antarmuka Akun	56



ABSTRAK

Nama : Andis
Nim : 60200113018
Jurusan : Teknik Informatika
Judul : “Sistem *Monitoring* Pencapaian Target Penjualan Pada Semua Toko Xsport Makassar Berbasis Web”.
Pembimbing I : Dr. H. Kamaruddin Tone, MM.
Pembimbing II : A. Hutami Endang, S. Kom., M. Kom.

Pengembangan perangkat lunak atau aplikasi sistem *monitoring* dapat memberikan efektifitas dan efesiensi data terutama dalam peningkatan *monitoring* target pencapaian pada bagian penjualan. Untuk menghindari atau mengantisipasi adanya duplikat data atau tertukarnya data omset penjualan pada toko Xsport Makassar, serta dapat memberikan kemudahan staf operasinal toko Xsport Makassar dalam pengambilan keputusan penentuan target pencapaian selanjutnya. Maka dalam penelitian ini dibangunlah sebuah sistem *monitoring* pencapaian target penjualan pada semua toko Xsport Makassar berbasis *web*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan penelitian saintifik yaitu pendekatan berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menggunakan metode pengujian *Black Box* dalam pengujian sistem.

Hasil penelitian yang dihasilkan adalah sebuah sistem *monitoring* pencapaian target pada semua toko Xsport Makassar berbasis *web*. Adapun yang dihasilkan dapat memberikan kemudahan staf operasional dalam proses melakukan *monitoring* pencapaian target penjualan pada semua toko Xsport Makassar.

Kata kunci: *Monitoring, pencapaian target, toko Xsport Makassar.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ritel yang begitu pesat, berdampak pada semakin tingginya persaingan memperebutkan pangsa pasar di dunia usaha ritel saat ini. Perusahaan yang ingin berhasil dalam persaingan pada era milenium harus memiliki strategi yang baik serta manajemen yang baik. Dalam usaha ritel, tentunya memerlukan target penjualan yang hendak dicapai sebagai salah satu strategi dalam menjalankan usaha ritel. Target inilah sebagai pemacu semangat dalam mencapai keuntungan yang mereka harapkan dan hampir semua pengusaha ritel telah menerapkan strategi tersebut. Salah satu toko yang telah menerapkan strategi pencapaian target penjualan yaitu toko Xsport Makassar. Toko Xsport adalah toko penjualan sepatu dan perlengkapan olahraga yang memiliki banyak cabang dan merupakan salah satu toko penjualan perlengkapan olahraga terbesar yang ada di Makassar. Toko tersebut data omset penjualannya ter-*monitoring* secara terpusat.

Toko Xsport Makassar telah menerapkan *monitoring* target pencapaian penjualan namun prosesnya masih sangat rumit. Permasalahan yang diangkat pada sistem yang berjalan saat ini yaitu, rumitnya melakukan *monitoring* data omset penjualan dari semua cabang karena masih bersifat konvensional. Dimana semua cabang melaporkan omset penjualannya melalui media sosial (*whatshap*), kemudian diinput kembali hasil laporan tersebut satu per-satu di dalam *Microsoft excel*. Proses tersebut tentunya memberikan dampak berupa *monitoring* yang kurang efisien. Dampak yang lain yaitu kemungkinan kesalahan penginputan masih sangat tinggi, tertukarnya data yang dapat merugikan toko Xsport itu sendiri atau para karyawan. Selanjutnya, dapat menyebabkan kurang efisien dan

kurang fleksibelnya penyampaian laporan pencapaian target penjualan dari masing-masing cabang.

Permasalahan selanjutnya yaitu rumitnya melihat *history* data dengan menggunakan *Microsoft excel*, *history* data tersebut diperlukan untuk menentukan kembali target pencapaian penjualan selanjutnya. Penentuan target penjualan yang pas, tentunya harus memantau dan mengevaluasi kemampuan para *timsales* berdasarkan data pencapaian omset penjualan sebelumnya (*history* data pencapaian penjualan).

Target penjualan yang terlalu rendah dikhawatirkan akan menurunkan kemampuan kerja para tim *sales*, bisa jadi kemampuan para *timsales* tinggi namun menyusutkan kemampuannya tersebut. Sementara itu, target penjualan yang terlalu tinggi pun tidak akan mendatangkan keuntungan bagi toko tersebut. Target penjualan yang terlalu tinggi dan tidak masuk akal justru akan menimbulkan demotivasi dan hilangnya *fighting spirit* dari para tim *sales*.

Target pencapaian penjualan merupakan prioritas utama seorang tim *sales* untuk mendapatkan gaji tambahan. Namun untuk mencapai target tersebut pimpinan *xsport* menuntut para tim *sales* agar tetap memperhatikan dan menjunjung tinggi etika menurut pandangan islam dalam memasarkan atau menjual barangnya. Dalam beraktivitas ekonomi, umat islam dilarang melakukan tindakan bathil.

Namun harus melakukan kegiatan ekonomi yang dilakukan saling ridho, sebagaimana firman Allah swt dalam Al-Qur'an QS.An-nisa: 29 sebagai berikut:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَأْكُلُوْا اَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ
يَالْبٰطِلِ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوْا
اَنْفُسَكُمْ اِنَّ اللّٰهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيْمًا ﴿٢٩﴾

Terjemahnya:

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamu dengan jalan yang bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”. (Departemen Agama RI, 2010).

Menurut al-Hafidz Ibnu Katsir dalam tafsirnya surah An-Nisaa: 29, Allah swt melarang hamba-hamba-Nya yang beriman memakan harta sebagian mereka terhadap sebagian lainnya dengan bathil, yaitu dengan berbagai macam usaha yang tidak syar'i seperti riba, judi dan berbagai hal serupa yang penuh tipu daya, sekalipun pada lahiriahnya cara-cara tersebut berdasarkan keumuman hukum syar'i, tetapi diketahui oleh Allah swt dengan jelas bahwa pelakunya hendak melakukan tipu muslihat terhadap riba.

Berdasarkan ayat diatas apapun bentuk usaha yang dilakukan termasuk usaha retail penjualan pada toko Xsport makassar ataupun sejenisnya, sesuai dengan ayat diatas sangat jelas Allah swt melarang hambaNya melakukan hal dengan jalan yang bathil (tidak benar) seperti melakukan tipu daya terhadap pelanggan agar supaya pelanggan membeli barang yang dijual.

Latar belakang yang ketiga adalah kemajuan teknologi. Sehubungan dengan sistem ini dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, manusia akan lebih mudah dalam mengerjakan suatu hal termasuk dalam hal sistem *monitoring* target pencapaian penjualan. Salah satu bentuk pengolahan berbasis komputerisasi yaitu sebuah sistem yang memanfaatkan aplikasi *web*.

Web berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, menggunakan teknologi internet membantu dalam kemudahan penyampaian laporan dan penerimaan laporan omset pencapaian penjualan.

Dalam Al-Qur'an Allah swt berfirman dalam QS.Yunus: 101 mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sebagai berikut:

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ
قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ ﴿١٠١﴾

Terjemahnya:

“Perhatikan apa yang ada di langit dan bumi tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan Rasulnya yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman”. (Departemen Agama RI, 2007).

Menurut Al-Hafidz Ibnu Katsir dalam tafsirnya, surah Yunus :101. Allah swt memberi pengarahan kepada hamba-hamba-Nya untuk berfikir tentang nikmat-nikmat-Nya dan dalam apa yang Allah swt ciptakan dilangit dan dibumi dari ayat-ayat yang agung untuk orang-orang yang mempunyai akal. Yang dilangit berupa bintang-bintang yang bersinar, yang tetap dan yang bergerak, matahari, bulan, malam dan siang, serta pergantian keduanya dan memasukkan yang satu ke dalam yang ini dan memanjangkan yang itu, meninggikan langit, membuatnya luas, indah, dan penuh hiasan yang harus diingat bahwa itu semua adalah sarana untuk menggali ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Dalam ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT menciptakan bumi dan langit kemudian Allah swt memberikan pengarahan kepada hamba-hambaNya yang mau berfikir. Seluruh isi dunia adalah sarana untuk menggali ilmu pengetahuan dan teknologi maka dari itu penulis akan mencoba mengamalkan isi kandungan ayat di atas dengan menerapkan pemanfaatan teknologi dengan membangun sistem monitoring berbasis *web*.

Maka dari itu, sudah seharusnya ada sebuah sistem yang diorganisasikan untuk memudahkan berbagai pekerjaan manusia khususnya dalam hal melakukan *monitoring* target pencapaian penjualan. Untuk itu dilakukan pengembangan serta solusi dengan cara memberikan usulan rancangan sistem *monitoring* target pencapaian penjualan tanpa melalui proses yang rumit, penginputan data tidak lagi dikerjakan 2 kali serta *monitoring* yang akan dilakukan nantinya dapat lebih efisien, efektif. Dengan memanfaatkan teknologi *web* dan jaringan internet tentunya permasalahan tersebut dapat diatasi.

Dari uraian diatas, maka dalam laporan tugas akhir ini penulis mengambil judul “Sistem *monitoring* pencapaian target penjualan pada semua toko xsport Makassar berbasis *web*”. Sistem tersebut diharapkan dapat membantu dan memudahkan staf operasional toko Xsport dalam melakukan *monitoring* pencapaian target penjualan pada semua cabang toko Xsport Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan diatas, maka fokus permasalahan yang akan dibahas yaitu bagaimana membangun “Sistem *monitoring* pencapaian target penjualan pada toko Xsport Makassar berbasis *web*”?

C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

Agar dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat lebih terarah dan permasalahan tidak melebar maka fokus penelitian difokuskan pada pembahasan sebagai berikut:

1. Sistem ini berbasis web yang dibuat dengan menggunakan *Framework Bootstrap* dan *CodeIgniter*.
2. Sistem ini mencakup data omset penjualan yang telah dilaporkan oleh kepala toko pada semua cabang Xsport Makassar

3. Target pengguna sistem ini adalah staf operasional dan semua kepala toko Xsport disemua cabang toko Xsport.

Sedangkan untuk mempermudah pemahaman dan memberikan gambaran serta menyamakan persepsi antara penulis dan pembaca, maka dikemukakan penjelasan yang sesuai dengan deskripsi fokus dalam penelitian ini. Adapun deskripsi fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem yang akan dibangun ditinjau dari kelemahan sistem sebelumnya. Kelemahannya sistem sebelumnya adalah pada proses pelaporan omset penjualan masih sangat rumit. Dengan menggunakan sistem *monitoring* berbasis *web* maka staf operasional dan tiap kepala toko masing-masing cabang dapat mengakses dan melakukan *monitoring* pencapaian target penjualan dengan mudah terhubung dengan internet.
2. Pengelolaan data pencapaian target penjualan yang ditugaskan kepada staf operasional Xsport untuk *dimonitoring* sebagai dasar pemantuan kinerja kerja *timsales* di masing-masing cabang.
3. Staf operasional di toko Xsport Makassar adalah pihak yang melakukan *monitoring* sejauh mana pencapaian target penjualan. sedangkan masing-masing kepala toko tugasnya melaporkan omset.

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini digunakan sebagai pembandingan antara penelitian yang sudah dilakukan dan yang akan dilakukan peneliti, penelitian tersebut antara lain:

Hasanuddin Muhammad (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "Sistem *Monitoring* Infus Menggunakan Arduino". Penelitiannya bertujuan untuk memudahkan perawat dalam pemantauan kondisi infus pasien. Untuk pemantauan kondisi cairan infus akan habis menggunakan sensor tetesan. Sedangkan kondisi terakhir yaitu naiknya darah keselang infus pasien

menggunakan sensor darah. Kemudian menghasilkan *output* notifikasi dilayar komputer dan *buzzer* diruang perawat. Hasil penelitian ini adalah sebuah aplikasi desktop yang dapat memonitoring atau melihat perkembangan proses infuse pasien. Adapun persamaan dari penelitian diatas yaitu mempunyai tujuan yang sama untuk melakukan *monitoring* sedangkan perbedaan yaitu penelitian diatas menghasilkan aplikasi berbasis dektop sedangkan yang akan dirancang penulis yaitu berbasis *web*.

Hajar (2017) dalam penelitiannya yang berjudul ” Rancang Bangun Sistem *Monitoring* kegiatan Kelompok Tani Berbasis *Web* di Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan”. Dalam penelitiannya bertujuan untuk merancang dan membangun suatu sistem monitoring berbasis *web*, untuk memudahkan kepala cabang dinas di Kecamatan Patalassang Kabupaten Gowa dalam mengelolah kegiatan kelompok tani. Terdapat kesamaan dari penelitian diatas yaitu dari segi perancangan aplikasi sedangkan perbedaannya yaitu dari objek penelitian, penelitian diatas memantau kegiatan kelompok tani sedangkan yang akan dibuat penulis terfokus pada target pencapaian pada toko Xsport sebagai dasar acuan pemantauan kinerja tim sales di semua cabang.

Trio Achmad Fajar (2014), dalam penelitiannya yang berjudul “Sistem Informasi *Monitoring* dan Menejemen Skripsi Berbasis *Web* Menggunakan *Framework* Yii”, dimana penelitian ini menciptakan sistem merubah sistem yang awalnya masih manual menjadi terkomputerisasi dengan baik sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam kegiatan pengelolaan maupun *monitoring*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi sistem informasi *monitoring* dan manajemen skripsi berbasis *web* yang digunakan untuk melakukan manajemen proses skripsi mulai dari pendaftaran, bimbingan, penilaian, *monitoring*, dan juga pengelolaan data sampai pembuatan laporan.

Adapun persamaan dari penelitian diatas yaitu dari segi perancangan sistem sama-sama berbasis *web*. Sedangkan perbedaannya dengan sistem yang akan dibangun yaitu dari segi objek penelitian dan framework yang digunakan.

Saut Mariang (2012), dalam penelitiannya yang berjudul “Sistem *Monitoring* Daya Listrik Berbasis *Web* Pada Jaringan Rumah Cerdas”, dimana hasil produksi energi listrik rumah cerdas maupun jumlah energi listrik yang dikonsumsi dari perusahaan listrik akan direkam dalam sebuah komputer yang mana komputer ini akan difungsikan sebagai *web server* sehingga dapat *termonitoring* dari jarak jauh. Komputer *server* dapat diakses melalui jaringan internet. Adapun persamaan dari penelitian diatas yaitu sama-sama memanfaatkan jaringan internet dan sistem yang digunakan berbasis *web* sedangkan perbedaan yaitu dari segi objek yang *dimonitoring*.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu bagaimana mendeskripsikan sistem *monitoring* pencapaian target penjualan pada toko Xsport berbasis *web*, yang dapat membantu staf operasional melakukan *monitoring* sejauh mana pencapaian target penjualan dari semua cabang toko Xsport.

2. Kegunaan Penelitian

Diharapkan dengan kegunaan pada penelitian ini dapat diambil beberapa manfaat sebagai berikut:

a. Kegunaan teoritis

1) Bagi mahasiswa

Dapat memberikan suatu referensi yang berguna bagi mahasiswa khususnya dalam penelitian yang akan di laksanakan oleh para peneliti yang akan datang dalam hal perkembangan teknologi *web*.

2) Bagi toko Xsport

Meningkatkan pemahaman mengenai perkembangan teknologi dan informasi berbasis komputer.

3) Bagi penulis

Untuk merealisasikan ilmu yang didapat dan dipelajari di kampus dengan penelitian yang dilakukan dan diharapkan hasil penelitian ini yang berupa aplikasi yang dapat digunakan sebagai mana mestinya dan dapat memperluas keilmuan yang telah ada sebelumnya.

b. Kegunaan praktis

1) Bagi mahasiswa

Sebagai media edukasi dan dapat membangun sumber daya manusia mahasiswa yang siap menghadapi dunia kerja.

2) Bagi toko Xsport

Untuk mempermudah pekerjaan dalam hal melakukan *monitoring* target pencapaian penjualan dari semua cabang toko xsport Makassar.

3) Bagi penulis

Dapat merancang dan membuat sistem *monitoring* target pencapaian penjualan berbasis *web*.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Sistem *Monitoring*

Sistem *monitoring* adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk dapat dilihat dan menilai apakah suatu proses kegiatan telah dilaksanakan atau berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan mencapai tujuan.

Dalam Al-Qur'an Allah swt, berfirman dalam QS.Al-Infithar : 10 Mengenai pentingnya pengawasan atau *monitoring* adalah sebagai berikut:

وَإِنَّ عَلَيْكُمْ لَحَافِظِينَ ۝ كِرَامًا كُنُوزٍ ۝ يَعْلَمُونَ مَا تَفْعَلُونَ ۝ ١٢

Terjemahnya:

“Dan sesungguhnya bagi kamu ada (malaikat-malaikat) yang mengawasi (pekerjaanmu), yang mulia (di sisi Allah) dan mencatat (pekerjaan-pekerjaanmu itu), mereka mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Departemen Agama RI, 2010).

Menurut Quraish Shihab dalam tafsirnya mengenai ayat di atas, sesungguhnya diri kalian itu diawasi dan dijaga oleh para malaikat yang mulia disisi kami, yang mencatat dan membukukan segala perbuatan. Mereka mengetahui kebaikan dan kejahatan yang kalian lakukan.

Berdasarkan ayat di atas manusia diawasi dan dijaga oleh para malaikat yang mencatat dan membukukan segala perbuatan. Terkait dengan ayat di atas Sangat jelas gambaran tentang pengawasan atau *monitoring*, *monitoring* dilakukan untuk mengetahui kebaikan dan keburukan. Dalam karya tulis ilmiah ini yang berjudul ”Sistem *Monitoring* Pencapaian Target Penjualan Berbasis *Web*” mempunyai tujuan yang sejalan dengan ayat di atas yaitu memantau atau mengevaluasi pekerjaan tim *sales* berdasarkan pencapaiannya.

Keberhasilan suatu proses kegiatan dapat digunakan sebagai bahan untuk penyusunan rencana kegiatan masa berikutnya yang akan lebih baik. Bertujuan

untuk menunjukkan kelemahan dan kesalahan-kesalahan dengan maksud untuk memperbaiki dan mencegah terulangnya kembali. *Monitoring* merupakan rencana yang telah ditentukan, dengan intruksi yang telah diberikan dan dengan prinsip-prinsip yang telah digariskan (Manullang, 1976).

B. Toko Xsport

Toko Xsport merupakan toko penjualan sepatu dan berbagai jenis perlengkapan olahraga, toko ini pertama kali dirintis oleh Dodi Irawan pada tahun 2010. Toko Xsport merupakan toko yang terbilang sukses dalam usaha retail yang tercemin dari manajemen yang baik dan telah menerapkan sistem *monitoring* target pencapaian penjualan yang *dimonitoring* secara terpusat oleh staf operasional sebagai dasar acuan strategi pemasaran dalam pengambilan keputusan tindakan penjualan selanjutnya.

Toko tersebut merupakan salah satu toko terbesar memiliki 6 cabang saat ini terletak di beberapa kota, diantaranya kota Bone, Palopo dan kota Makassar. Toko Xsport mempunyai visi yaitu menjadi toko sepatu yang terpadang, menguntungkan dan memiliki peran dominan dalam bisnis sepatu ini. Sedangkan misinya antara lain:

1. Menghasilkan keuntungan yang pantas untuk mendukung pengembangan usaha.
2. Menjual berbagai jenis model sepatu dan pakaian olahraga yang terkait dengan keinginan para konsumen dengan mutu, harga dan kualitas yang berdaya saing tinggi melalui pengelolaan yang profesional demi kepuasan pelanggan.
3. Menjalin kemitraan kerja sama dengan pemasok dan penyalur yang saling menguntungkan.

C. *Sublime Text*

Sublime Text Editor adalah editor teks untuk berbagai bahasa pemrograman termasuk pemrograman *PHP*. *Sublime Text Editor* merupakan *editor text* lintas-*platform* dengan *Python application programming interface (API)*. *Sublime Text Editor* juga mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa markup, dan fungsinya dapat ditambah dengan *plugin*, dan *Sublime Text Editor* tanpa lisensi perangkat lunak. (Mariadi, 2017)

Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi *Python API*. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan *powerfull*. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages*. *Sublime Text* bukanlah aplikasi *open source* dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (*packages*) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki lisensi aplikasi gratis. *Sublime Text* mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur *syntax highlight* hampir di semua bahasa pemrograman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas seperti; C, C++, C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, Groovy, Haskell, Java, JavaScript, LaTeX dan Lisp.

Beberapa fitur yang diunggulkan dari aplikasi *Sublime Text* :

1. *Goto Anything*, fitur yang sangat membantu dalam membuka *file* ataupun menjelajahi isi dari *file* hanya dengan beberapa *keystrokes*.
2. *Multiple Selections*, fitur ini memungkinkan *user* untuk mengubah secara interaktif banyak baris sekaligus, mengubah nama variabel dengan mudah, dan memanipulasi *file* lebih cepat dari sebelumnya.

3. *Command Pallette*, dengan hanya beberapa *keystrokes*, *user* dapat dengan cepat mencari fungsi yang diinginkan, tanpa harus menavigasi melalui menu.
4. *Distraction Free Mode* bila *user* memerlukan fokus penuh pada aplikasi ini, fitur ini dapat membantu *user* dengan memberikan tampilan layar penuh.
5. *Split Editing*, dapatkan hasil yang maksimal dari *monitor* layar lebar dengan dukungan *editing* perpecahan. Mengedit sisi *file* dengan sisi, atau mengedit dua lokasi di satu *file*. Anda dapat mengedit dengan banyak baris dan kolom yang *user* inginkan.
6. *Instant Project Switch*, menangkap semua *file* yang dimasukkan kedalam *project* pada aplikasi ini. Terintegrasi dengan fitur *Goto Anything* untuk menjelajahi semua *file* yang ada ataupun untuk beralih ke *file* dalam *project* lainnya dengan cepat.
7. *Plugin API*, dilengkapi dengan *Plugin API* berbasis *Phyton* sehingga membuat aplikasi ini sangat tangguh.
8. *Customize Anything*, aplikasi ini memberikan *user* fleksibilitas dalam hal pengaturan fungsional dalam aplikasi ini.
9. *Cross Platform*, aplikasi ini dapat berjalan hampir disemua *operating system* modern seperti *Windows*, *OS X*, dan *Linux based operating system*.

D. Web

World Wide Web atau *WWW* atau juga dikenal dengan *web* adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. *Web* ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius, dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial.

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). (Lepank, 2015).

Dengan aplikasi web pengguna dapat mengkomunikasikan berbagai informasi sekaligus mencari informasi baru di internet. *World Wid Web* ditemukan oleh Tim Berners Lee, seorang ilmuwan yang bekerja di pusat penelitian fisika CERN. Badan standarisasi untuk *World Wide Web* adalah W3C (World Wide Web Consortium). W3C bekerja dengan berbagai pihak untuk membuat standar protocol client dan server yang memungkinkan perdagangan dan komunikasi online melalui internet. W3C juga menghasilkan software acuan. W3C didirikan oleh *Massachusetts Institute of Technology* pada 25 Oktober 1994. (Sujatmiko, 2012).

Aplikasi web (*web application* atau *webapp*) adalah suatu aplikasi yang diakses menggunakan penjelajah web melalui suatu jaringan seperti internet atau intranet. Ia juga merupakan suatu aplikasi perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa yang didukung penjelajah *web* (seperti *HTML*, *JavaScript*, *AJAX*, *Java*, dan lain-lain) dan bergantung pada penjelajah tersebut untuk menampilkan aplikasi. (Sujatmiko, 2012).

Web browser diringkas *browser* adalah program atau *software* yang dirancang untuk mencari dan menampilkan dokumen *web* dalam format *HTML*. Dengan *browser*, para pengguna komputer dapat mencari dan menelusuri (*browser*) serta melihat isi dari dokumen *web* dan berpindah dari sebuah tempat (halaman) ke tempat lain di *web*. Contoh program *browser* yang populer,

misalnya *Internet Explorer*, *Netscape*, *Opera*, *Mozilla*, dan lain-lain. (Sujatmiko, 2012)

E. Internet

Istilah internet berasal dari bahasa latin yaitu *Inter*, yang berarti “antara”. Secara kata perkata internet berarti jaringan antara atau penghubung. Memang itulah fungsinya, internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi. Sistem apa yang digunakan pada masing-masing jaringan tidak menjadi masalah, apakah sistem DOS atau UNIX. (O’Brien, 2003).

Internet adalah singkatan dari *Interconnected Networking* yang apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia.

Internet merupakan sebuah sebutan untuk sekumpulan jaringan komputer yang dapat menghubungkan berbagai situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, hingga perorangan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa internet mampu untuk menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan berbagai sumber daya informasi untuk jutaan pemakaiannya yang tersebar di seluruh dunia. Internet memiliki berbagai macam layanan-layanan internet meliputi komunikasi secara langsung seperti email dan juga chatting, diskusi seperti *Usenet News*, email dan juga milis serta sumber daya informasi yang terdistribusi (*World Wide Web*, *Gopher*), remote login, dan lalu lintas file (Telnet, FTP), dan lain-lainnya.

F. Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah *framework* yang dibuat dengan menggunakan bahasa dari html dan css, namun juga menyediakan efek *javascript* yang dibangun

dengan menggunakan *jquery*. Ada beberapa kelebihan *bootstrap* dibandingkan dengan *Framework* lain,

1. Tidak perlu *harddisk*, karena dapat digantikan perannya oleh *Ethernet card* dan *BOOT Lan* Memiliki *log file* sehingga dapat dilihat sewaktu-waktu penyebab *error* dengan melihat *logfile* tersebut.
2. *Responsive Layout* dan *12-column grid system*. Dengan *Responsive Layout* maka aplikasi *web* yang didesain dengan menggunakan *Bootstrap* akan langsung menyesuaikan dengan lebar dari media perambahnya.
3. Tampilan *web* akan tetap rapi dibuka dengan media apapun baik itu *handphone*, *tablet*, *laptop* ataupun *PC desktop*.

Adapun kelemahan dalam menggunakan *Bootstrap* adalah dengan adanya penggunaan *bootstrap* menjadi tidak adanya keunikan di dalam *website* karena akan samanya 45 tampilan yang diberikan. Terdapat juga laporan bahwa sistem *grid* pada *bootstrap* tidak *responsive*. (Tectale, 2012).

G. PHP

PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa pemrograman *server side* yang sudah banyak digunakan pada saat ini, terutama untuk pembuatan *website* atau aplikasi dinamis. Untuk hal-hal tertentu dalam pembuatan *web*, bahasa pemrograman *PHP* memang diperlukan, misalnya saja untuk memproses data yang dikirimkan oleh pengunjung *web*.

PHP pertama kali dibuat oleh *Rasmus Lerdorf* pada tahun 1995. Pada waktu itu *PHP* bernama *FI (FormInterpreted)*. Pada saat tersebut *PHP* adalah sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data *form* dari *web*. *PHP* adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu

yang terbaru. Semua *script PHP* dieksekusi pada *server* di mana *script* tersebut di jalankan (Anhar, 2010).

Kelebihan *PHP* dari Bahasa Pemrograman lain antara lain:

1. Bahasa pemrograman *PHP* adalah sebuah bahasa *script* yang tidak dapat melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
 2. *Web Server* yang mendukung *PHP* dapat ditemukan dimana-mana dari mulai *apache*, *IIS*, *Lighttpd*, hingga *Xitami* dengan konfigurasi yang relatif mudah.
 3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.
 4. Dalam sisi pemahaman, *PHP* adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
 5. *PHP* adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan diberbagai mesin (*Linux*, *Unix*, *Macintosh*, *Windows*) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.
- (Erudeye : 2015)

H. Codeigniter

Menurut Hakim (2010) *CodeIgniter* adalah sebuah *framework PHP* yang dapat membantu mempercepat *developer* dalam pengembangan aplikasi *web* berbasis *PHP* dibanding jika menulis semua kode program dari awal.

CodeIgniter pertama kali dibuat oleh Rick Ellis, CEO Ellislab, Inc. sebuah perusahaan yang memproduksi CMS (*Content Management System*) yang cukup handal, yaitu *Expression Engine*. Saat ini, *CodeIgniter* dikembangkan dan dimaintain oleh *Expression Engine Development Team*.

Adapun beberapa keuntungan menggunakan *CodeIgniter*, diantaranya:

1. Gratis

CodeIgniter berlisensi dibawah Apache/BSD opensource.

2. Ditulis Menggunakan PHP 4

Meskipun *CodeIgniter* dapat berjalan di PHP 5, namun sampai saat ini kode program *CodeIgniter* masih dibuat dengan menggunakan PHP 4.

3. Berukuran Kecil

Ukuran *CodeIgniter* yang kecil merupakan keunggulan tersendiri. Dibanding dengan *framework* lain yang berukuran besar.

4. Menggunakan Konsep MVC

CodeIgniter menggunakan konsep MVC yang memungkinkan pemisahan layer *application-logic* dan *presentation*.

5. URL yang Sederhana

Secara default, URL yang dihasilkan *CodeIgniter* sangat bersih dan *Search Engine Friendly* (SEF).

6. Memiliki Paket *Library* yang Lengkap

CodeIgniter mempunyai *library* yang lengkap untuk mengerjakan operasi-operasi yang umum dibutuhkan oleh sebuah aplikasi berbasis *web*, misalnya mengakses database, mengirim email, memvalidasi form, menangani *session* dan sebagainya.

7. *Extensible*

Sistem dapat dikembangkan dengan mudah menggunakan *plugin* dan *helper*, atau dengan menggunakan *hooks*.

8. Tidak Memerlukan *Template Engine*

Meskipun *CodeIgniter* dilengkapi dengan template parser sederhana yang dapat digunakan, tetapi hal ini tidak mengharuskan kita untuk menggunakannya.

9. Dokumentasi Lengkap dan Jelas

Dari sekian banyak *framework*, *CodeIgniter* adalah satu-satunya *framework* dengan dokumentasi yang lengkap dan jelas.

10. Komunitas

Komunitas *CodeIgniter* saat ini berkembang pesat.

I. *MySQL*

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, multiuser, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia.

MySQL AB membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi *General Public License (GPL)*, tetapi mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan *GPL. Relational Database Management System (RDBMS)*. *MySQL* dikembangkan oleh sebuah perusahaan swedia bernama *MySQL AB*, yang pada saat itu bernama *TcX DataKonsult AB*, sejak sekitar 1994 – 1995, meski cikal bakal kodenya biasa disebut sudah ada sejak 1979. *MySQL* termasuk jenis *RDBMS (Relational Database Managemen System)*. Sehingga istilah seperti tabel, baris, dan kolom tetap digunakan dalam *MySQL*.



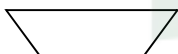
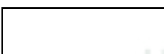

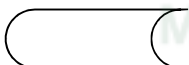
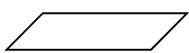
Pada *MySQL* sebuah *database* mengandung satu beberapa tabel, tabel terdiri dari sejumlah baris dan kolom. Dalam konteks bahas SQL, pada umumnya informasi tersimpan dalam tabel-tabel yang secara logik merupakan struktur du dimensi yang terdiri atas baris-baris data (*row* atau *record*) yang berada dalam satu atau lebih kolom (*column*). Baris pada table sering disebut sebagai *instance* dari data sedangkan kolom sering disebut sebagai *attributes* atau *field*. (Anhar, 2010).

J. Daftar Simbol

1. Daftar Simbol *Flowmap Diagram*

Flowmap atau bagan alir adalah bagan yang menunjukkan aliran di dalam program atau prosedur sistem secara logika. *Flowmap* ini berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *flowmap* ini harus dapat memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.


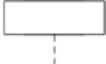


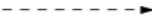
Tabel II. 1. Daftar Simbol *Flowmap Diagram* (Jogiyanto, 2001)

Simbol	Nama	keterangan
	<i>Terminator</i>	Simbol untuk memulai dan mengakhiri suatu program.
	Dokumen	Menunjukkan dokumen berupa dokumen input dan output pada proses manual dan proses berbasis computer.
	Proses Manual	Menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan secara manual
	Proses komputer	Menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan secara komputerisasi.
	Arah aliran data	Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian terkait pada suatu sistem.
	Menunjukkan media	Penyimpanan Manual penyimpanan data / informasi secara manual.
	Data	Simbol input/output digunakan untuk mewakili data input/output.

2. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa *message* terhadap waktu. Pembuatan *sequence* diagram bertujuan agar perancangan aplikasi lebih mudah dan terarah.



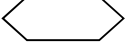
Tabel II. 2. Daftar Simbol *Sequence Diagram* (Jogiyanto, 2001)

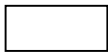
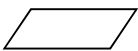
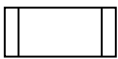
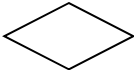


Simbol	Nama	keterangan
	<i>Actor</i>	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem.
	<i>Object Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek dalam basis waktu.
	<i>Activation</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi.
	<i>Message</i>	Menyatakan arah tujuan antara object lifeline
	<i>Message Return</i>	Menyatakan arah kembali antara object lifeline.

3. Daftar Simbol *Flowchart*

Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yg menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

Tabel II. 3. Daftar Simbol *Flowchart* (Jogiyanto, 2001)



Simbol	Nama	keterangan
	Terminator	Permulaan atau akhir program
	Flow line	Arah aliran program
	Preparation	Proses inisialisasi atau pemberian


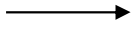
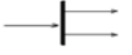


		harga awal
	<i>Process</i>	Proses perhitungan atau proses pengolahan data
	Input/ Output Data	Proses input atau output data, parameter, informasi.
	<i>Predefined Process</i>	Permulaan sub program atau proses menjalankan sub program
	Decision	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
	<i>On page conector</i>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang ada pada satu halaman
	<i>Off page conector</i>	Penghubung bagian-bagian berbeda

4. Daftar Simbol Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Tabel II. 4. Daftar Simbol Activity Diagram (Jogiyanto, 2001)



Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	<i>Start State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau

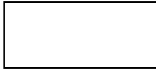

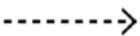

		diawali
	<i>End State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri
	<i>State Transition</i>	State transtition menunjukkan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kegiatan.
	<i>Fork</i>	Percabangan yang menunjukkan aliran pada <i>activity</i> diagram.
	<i>Join</i>	Percabangan yang menjadi arah aliran pada <i>activity</i> diagram.
	<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan

5. Daftar Simbol *Use Case* Diagram

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case* diagram menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.

Tabel II. 5. Daftar Simbol *Use Case* Diagram (Jogiyanto, 2001)

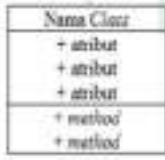
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil terukur bagi suatu <i>actor</i> .



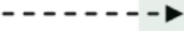

	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
	<i>Unidirectional Association</i>	Menggambarkan relasi antara actor dengan use case dan proses berbasis komputer
	<i>Dependencies or Instantiates</i>	MenggambarkanKebergantungan (<i>dependencies</i>) antar item dalam diagram.
	<i>Generalization</i>	Menggambarkan relasi lanjut antara <i>use case</i> atau menggambarkan struktur pewarisan antar <i>actor</i> .

6. Daftar Simbol *Class Diagram*

Class Diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Tabel II. 6. Daftar Simbol *Class Diagram* (Jogiyanto, 2001)

Simbol	Nama	keterangan
	<i>Class</i>	Blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Terdiri atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisikan <i>property/ atribut class</i> . Bagian akhir mendefinisikan <i>method- method</i> dari

		sebuah <i>class</i> .
	<i>Association</i>	Menggambarkan relasi asosiasi
	<i>Composition</i>	Menggambarkan relasi komposisi
Simbol	Nama	keterangan
	<i>Dependencies</i>	Menggambarkan relasi dependensi
	<i>Aggregation</i>	Menggambarkan relasi agregat

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif dimana penelitian ini merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis proses dan makna, lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

Adapun pengertian dari penelitian kualitatif yaitu sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diteliti kemudian diarahkan pada suatu latar individu secara holistik (utuh). (Moleong, 2002). Ada beberapa alasan memilih metode penelitian kualitatif dalam penulisan penelitian dengan judul “*Monitoring Pencapaian Target Penjualan Pada Semua Toko Xsport Makassar Berbasis Web*”.

Melihat judul di atas, maka layak apabila penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, sebab dengan menggunakan metode tersebut akan diperoleh hasil berupa temuan-temuan terbaru yang secara natural dipaparkan di lapangan. Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di toko utama Xsport Makassar Jl. Hertasning baru .

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian saintifik yaitu pendekatan berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

C. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi secara langsung di toko utama Xsport Makassar dan menggunakan *Library Research* yang merupakan cara mengumpulkan data dari beberapa buku, jurnal, skripsi,

internet, tesis maupun literatur lainnya yang dapat dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini. Keterkaitan pada sumber-sumber data *online* atau internet ataupun hasil dari penelitian sebelumnya sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

D. Metode Pengumpulan Data

Studi lapangan ini dilakukan dua cara yaitu:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan yaitu melakukan peninjauan atau pengamatan secara langsung lapangan dengan mengumpulkan data dan informasi untuk mengetahui sistem yang berjalan pada staf operasional, untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai permasalahan yang diteliti.

2. Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, yaitu suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung pada staf operasional Xsport Makassar

Adapun penyusunan wawancara ini adalah sebagai berikut :

Target Narasumber 1: Staf operasional, yang melakukan *monitoring* target pencapaian penjualan

Target Narasumber 2 : Salah satu kepala toko Xsport , yang melaporkan omset

Waktu : Menyesuaikan waktu luang dari narasumber

Tujuan : Mengetahui proses target pencapaian penjualan pada toko Xsport

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam hal ini dibagi menjadi 2 hal yaitu perangkat keras dan perangkat lunak.

1. Perangkat Keras

Laptop *ASUS* dengan spesifikasi dengan sebagai berikut:

- a. prosesor AMD Dual Core E1-7010 1.5 GHz*
- b. RAM 2.00 GB DDR3*
- c. Harddisk 500GB HDD*

2. Perangkat Lunak

- a. Sistem Operasi Windows 8 64 bit*
- b. Sublime Ttext*
- c. MySQL Server*
- d. XAMPP*
- e. google chrome*

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Sistem

1. Pengolahan Data

Pengolahan data diartikan sebagai proses mengartikan data-data lapangan yang sesuai dengan tujuan, rancangan, dan sifat penelitian. Metode pengolahan data dalam penelitian ini yaitu:

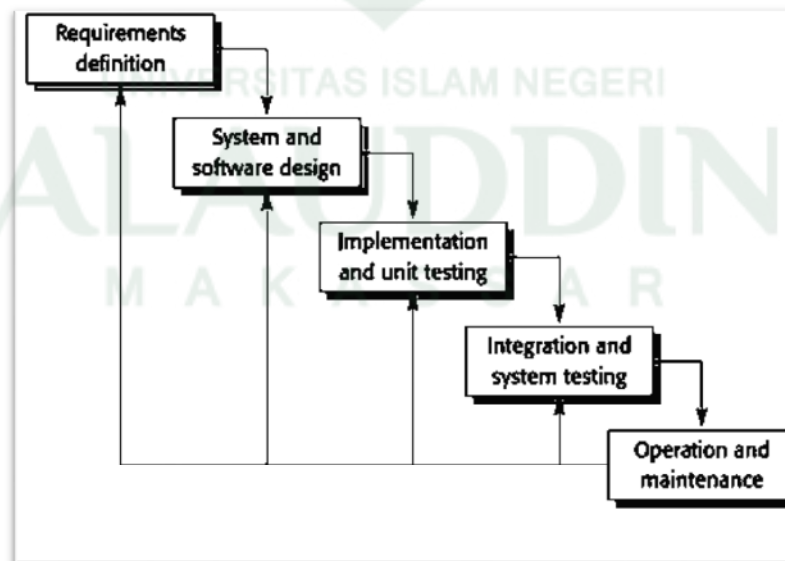
- a. Reduksi Data adalah mengurangi atau memilah-milah data yang sesuai dengan topik dimana data tersebut dihasilkan dari penelitian.
- b. Koding data adalah penyesuaian data diperoleh dalam melakukan penelitian kepustakaan maupun penelitian lapangan dengan pokok pada permasalahan dengan cara memberi kode-kode tertentu pada setiap data tersebut.

2. Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan menguraikan dan memecahkan masalah yang berdasarkan data yang diperoleh. Analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan mengumpulkan, memilah-milah, mengklasifikasikan, dan mencatat yang dihasilkan catatan lapangan serta memberikan kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri.

G. Metode Perancangan Sistem

Pada penelitian ini, metode perencanaan sistem yang digunakan adalah *Waterfall*. Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*, dimana proses pengerjaannya bertahap dan harus menunggu tahap sebelumnya selesai dilaksanakan kemudian memulai tahap selanjutnya. Metode ini dipilih oleh penulis dikarenakan proses perancangan sistem dilakukan tahap demi tahap dimulai dari *Requirements analysis and definition*, *System and Software design*, *Implementation*, *Integration and System testing* dan *Operation and maintenance*



Gambar III.1 Model *Waterfall* (Pressman, 2001).

Berikut ini adalah deskripsi dari tahap model *Waterfall* :

a. *Requirements analysis and definition*

Proses menganalisis kebutuhan sistem kemudian pengumpulan kebutuhan secara lengkap yang sesuai dengan sistem yang akan dibangun, sehingga nantinya sistem yang telah dibangun dapat memenuhi semua kebutuhan.

b. *System and Software design*

Desain dikerjakan setelah analisis dan pengumpulan data dikumpulkan secara lengkap. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (*algoritma*) prosedural.

c. *Implementation*

Proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.

d. *Integration and System testing*

Proses pengujian dilakukan pada logika, untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Lalu dilanjutkan dengan melakukan pengujian fungsi sistem untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa *input* akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan.

e. *Operation and maintenance*

Pada proses ini dilakukan pengoperasian sistem yang telah selesai dibangun dan melakukan pemeliharaan (Pressman, 2001).

H. Teknik Pengujian sistem

Pengujian sistem merupakan proses pengeksekusian sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian *bug*, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem

perangkat lunak. Adapun pengujian sistem yang digunakan pada tugas akhir ini adalah dengan menggunakan pengujian *blackbox*.

Blackbox merupakan pengujian untuk mengetahui apakah semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah didefinisikan. Cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. (Bhasin, 2007).



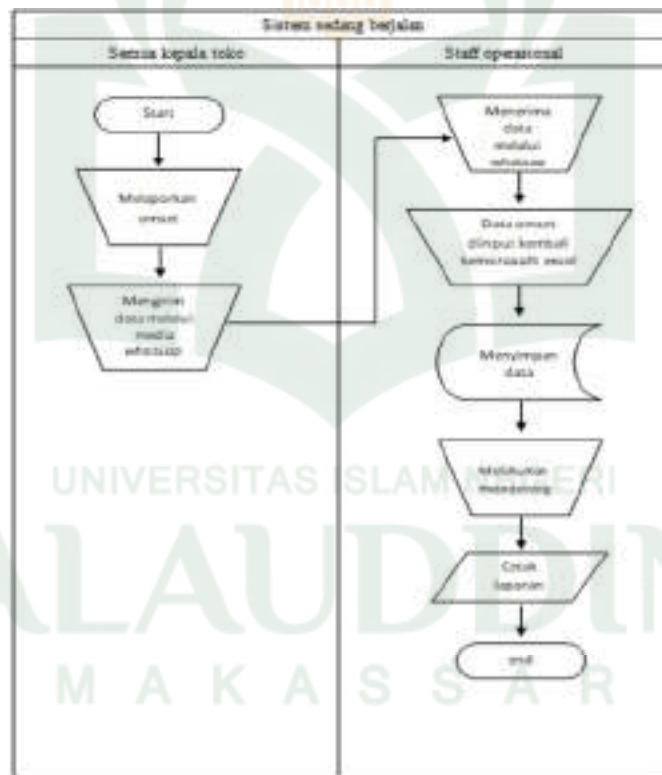
BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sebelum dilakukan perancangan sistem yang baru, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap sistem yang telah berjalan saat ini. Hal ini bertujuan untuk membandingkan kinerja sistem yang telah ada dengan sistem yang akan diusulkan.

Adapun sistem yang sedang berjalan akan dijelaskan pada *Flowmap* sebagai berikut:



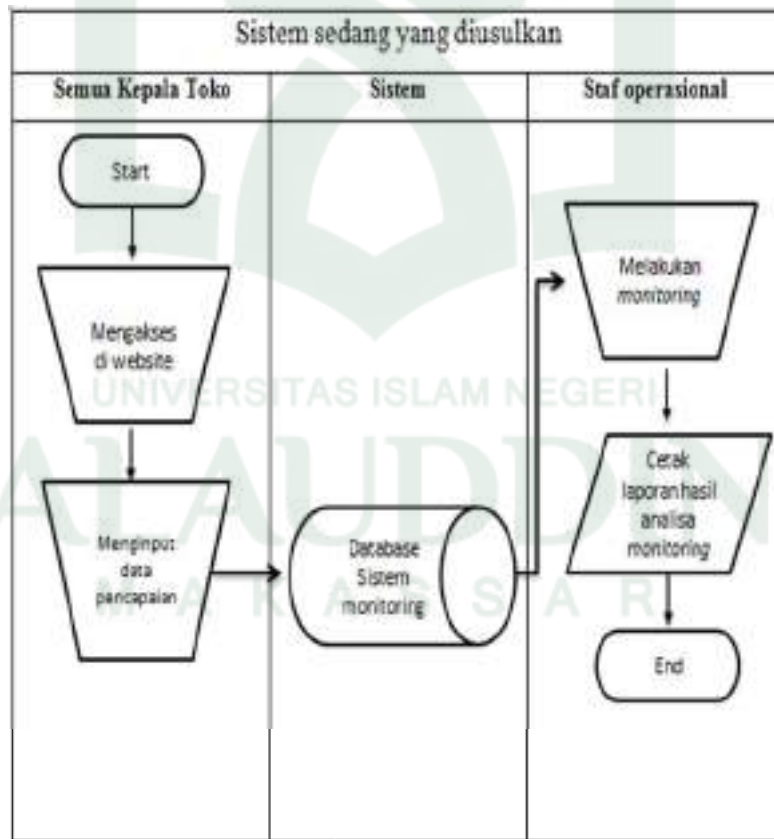
Gambar IV.1. *Flowmap* Diagram Sistem yang Sedang Berjalan

Pada gambar IV.1. di atas menjelaskan tentang bagaimana proses sistem *monitoring* target pencapaian penjualan pada toko Xsport yang sedang berjalan. dimulai dari laporan omset kepala toko, data omset tersebut kemudian dikirim

melalui media sosial (*whatsapp*) dan diterima oleh staf operasional. Setelah itu staf operasional menginput kembali data tersebut satu persatu kedalam *microsoft excel* dari tiap-tiap cabang. Setelah semua data omset pencapaian penjualan diinput kedalam *microsoft excel* barulah kemudian staf operasinal melakukan *monitoring*.

B. Analisis Sistem yang Diusulkan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan. Bagian analisis terdiri atas analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelemahan sistem. Adapun *flowmap* diagram proses analisa kelayakan sitem *monitoring* target pencapaian penjualan pada toko Xsport Makassar yang akan diusulkan penulis adalah sebagai berikut :



Gambar IV. 2. *Flowmap* Diagram Sistem yang diusulkan

Pada gambar IV.2 di atas menjelaskan tentang bagaimana proses sistem *monitoring* target pencapaian penjualan pada toko Xsport makassar yang diusulkan oleh peneliti, dimulai dari tiap-tiap kepala toko cabang melaporkan data omset penjualan melalui *webside* selanjutnya data langsung masuk ke *database* sistem. Selanjutnya staf operasional langsung melakukan *monitoring* tanpa perlu lagi menginput data. Kemudian tahap akhir cetak hasil analisa *monitoring*.

a. Analisa Masalah

Dalam melakukan sistem *monitoring* target pencapaian penjualan pada toko Xsport Makassar, tiap-tiap kepala toko dimasing-masing cabang membuat laporan omset lalu data tersebut dikirim melalui *whatsapp* dan diterima oleh staf operasional, kemudian data tersebut diinput kembali kedalam *microsoft excel*. Tentunya hal ini kurang efektif dan kemungkinan kesalahan penginputan masih sangat tinggi.

b. Analisa Kebutuhan Sistem

1. Analisis Kebutuhan Antarmuka (*Interface*)

Kebutuhan-kebutuhan dalam membangun sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Sistem ini menampilkan halaman *login*, sebagai proses autentifikasi dari *user* yang akan mengakses sistem.
- b. Sistem akan menampilkan data pencapaian penjualan secara global dan percabang .
- c. Sistem ini diakses oleh 2 level user yaitu staf operasional dan kepala toko masing-masing cabang.
- d. Sistem dapat menampilkan hasil rekapitulasi akumulasi data target pencapaian global dan percabang yang selanjutnya dapat dilakukan *print out*

- e. Sistem yang akan dibuat dengan *interface* yang mudah digunakan penggunanya.

2. Kebutuhan Data

Data yang dibutuhkan oleh sistem ini yaitu sebagai berikut :

- a. Data omset pencapaian penjualan yang didapatkan toko percabang dalam satu hari.
- b. Data-data lainnya yang berhubungan dengan data target pencapaian penjualan.

3. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional sistem *monitoring* target pencapaian penjualan pada toko Xsport makassar merupakan tahap yang berfungsi menjelaskan secara rinci setiap fungsi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.

Fungsi-fungsi yang dimiliki oleh sistem ini adalah sebagai berikut :

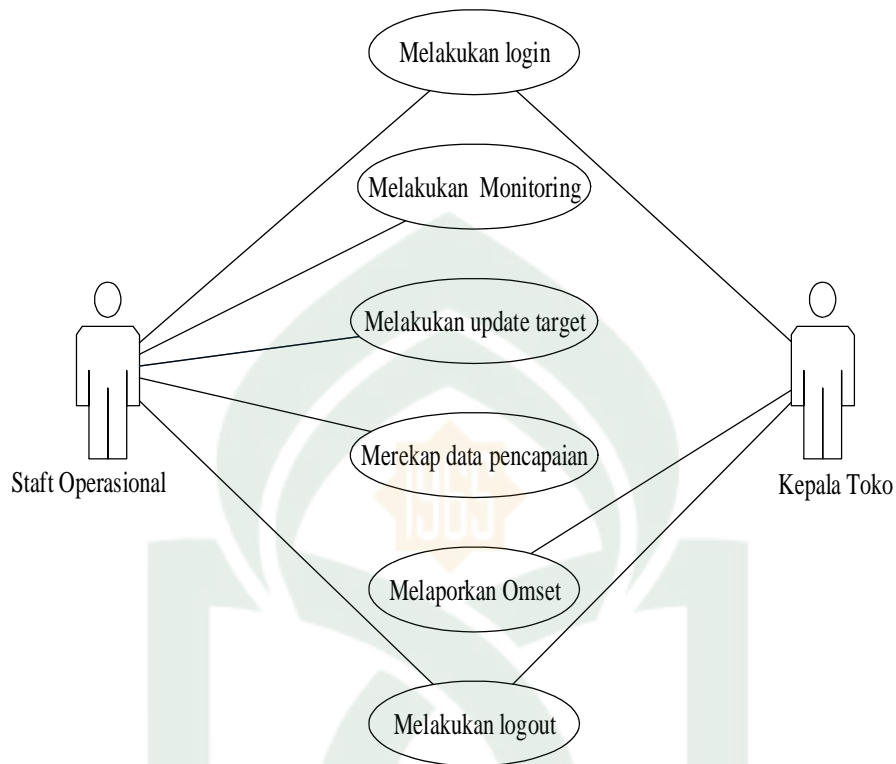
- a. Menampilkan data omset pencapaian penjualan peroutlet ataupun global dalam bentuk grafik.
- b. Sistem dapat menampilkan hasil rekapitulasi data pencapaian global dan percabang dalam bentuk *print out*.

C. Perancangan Sistem

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case* diagram menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti use diagram dari sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti use diagram dari sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

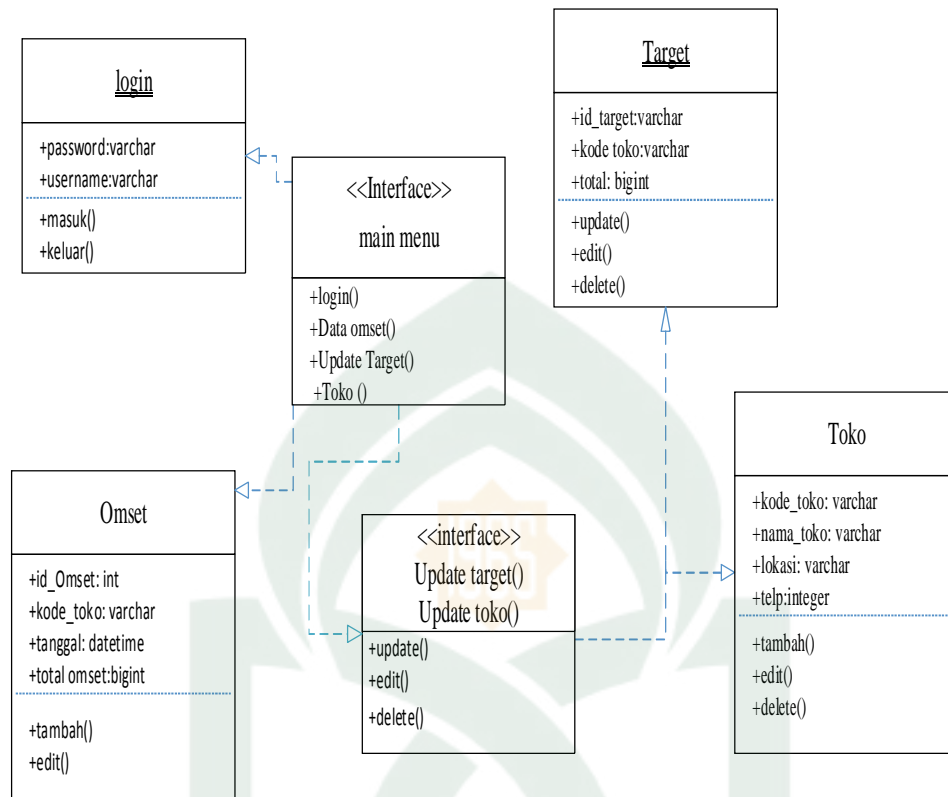


Gambar IV.3. *Use case* Diagram

2. *Class* Diagram

Class Diagram merupakan sebuah *class* yang menggambarkan struktur dan penjelasan *class*, paket, dan objek serta hubungan satu sama lain. *Class* diagram juga menjelaskan hubungan antara *class* dalam sebuah sistem yang sedang dibuat dan bagaimana caranya agar saling berkolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti *class* diagram yang terbentuk dari sistem *monitoring* target pencapaian penjualan pada toko Xsport yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

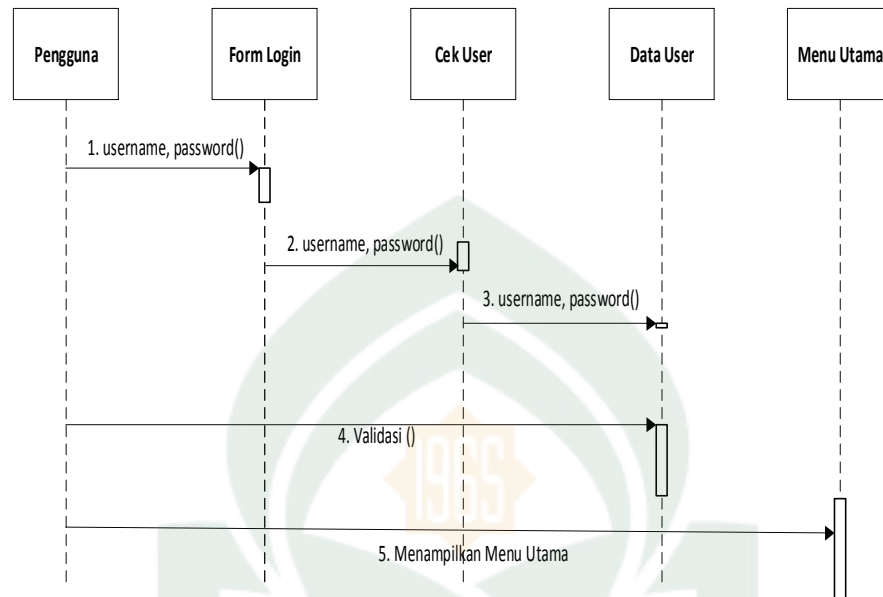


Gambar IV.4. Class Diagram

3. Sequence Diagram

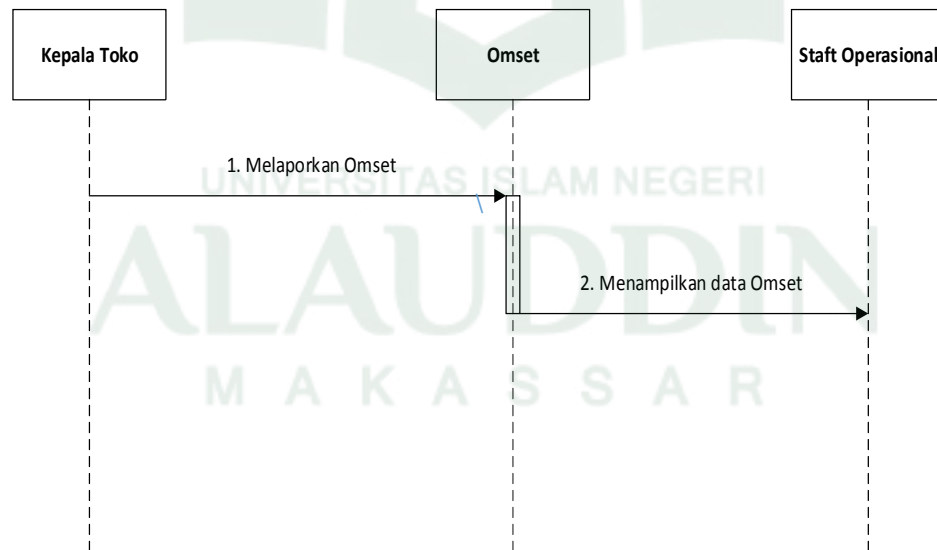
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa message terhadap waktu. Berikut adalah *sequence* diagram sistem yang akan dibuat adalah:

a. *Sequence Diagram untuk Login User*



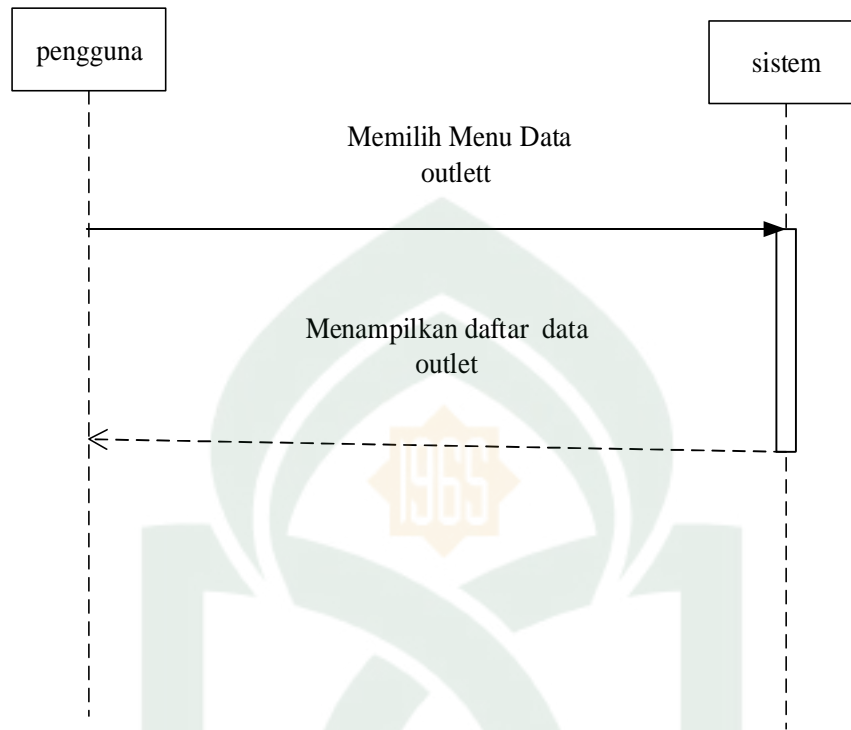
Gambar IV.5. *Sequence Diagram untuk Login User*

b. *Sequence Diagram Untuk Menampilkan Data Omset Global*



Gambar IV.6. *Sequence Diagram data Omset global.*

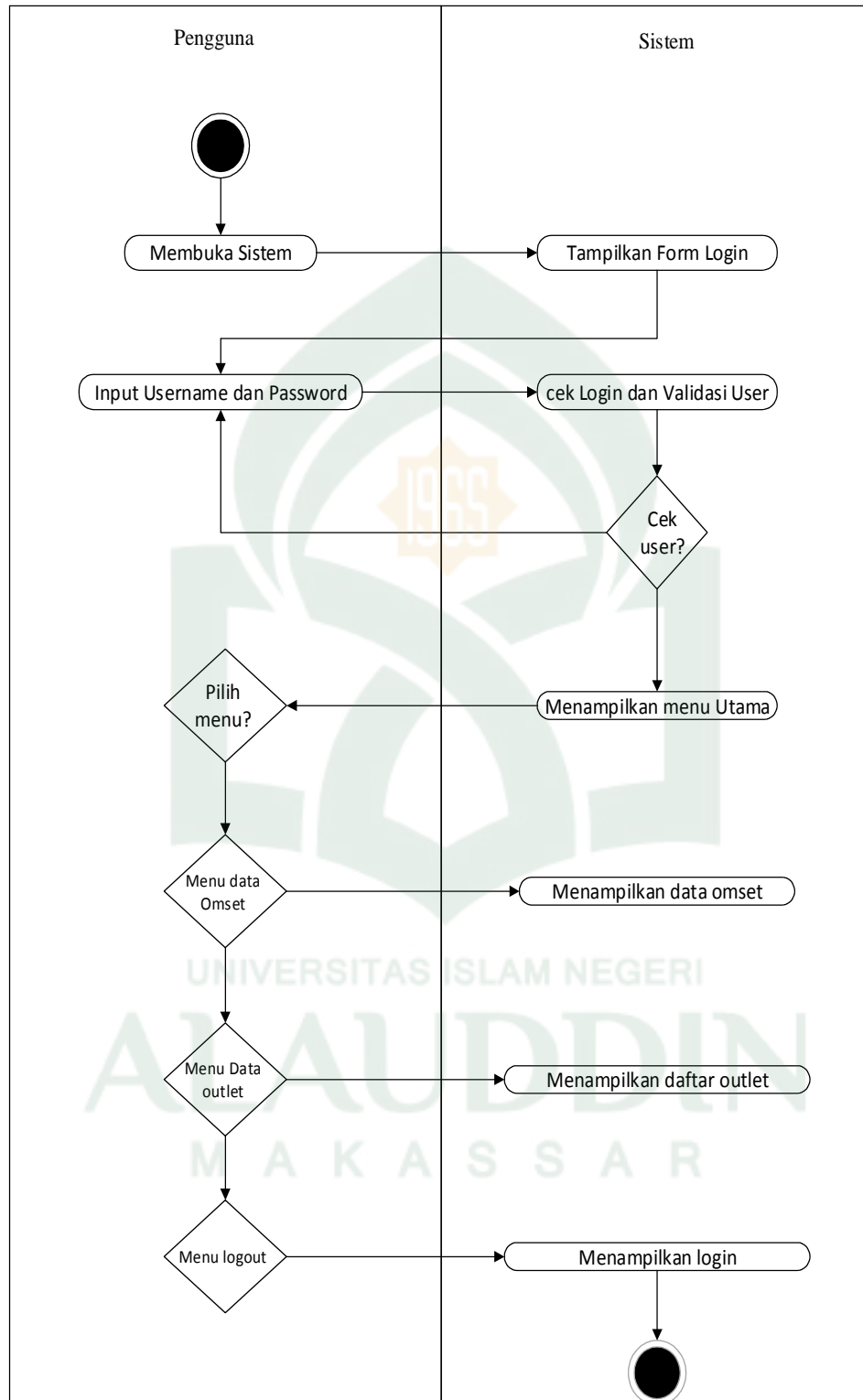
c. *Sequence Diagram Untuk Daftar Data Outlet*



Gambar IV.7. *Sequence Diagram menampilkan data outlet*

d. *Activity Diagram*

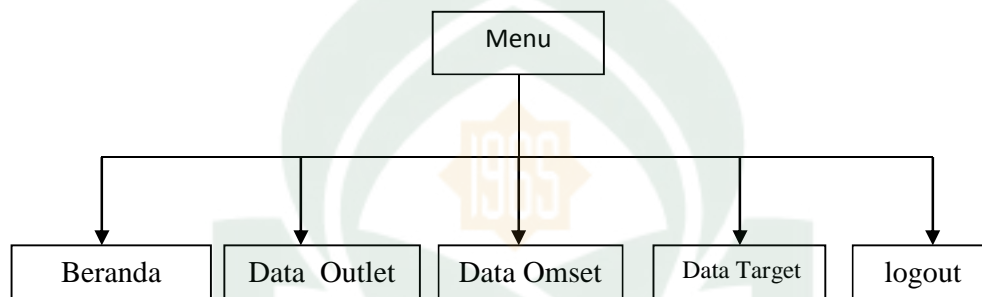
Activity Diagram adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja yang mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil tersebut. Adapun *activity diagram* dari sistem ini adalah sebagai berikut :



Gambar IV.8. Activity Diagram

e. Struktur Navigasi

Aplikasi sistem *monitoring* target pencapaian penjualan ini menggunakan struktur navigasi Hierarchical Model, dimana menu utama adalah pusat navigasi yang merupakan penghubung ke semua fitur pada sistem. Berikut adalah gambar struktur navigasi dari sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut :



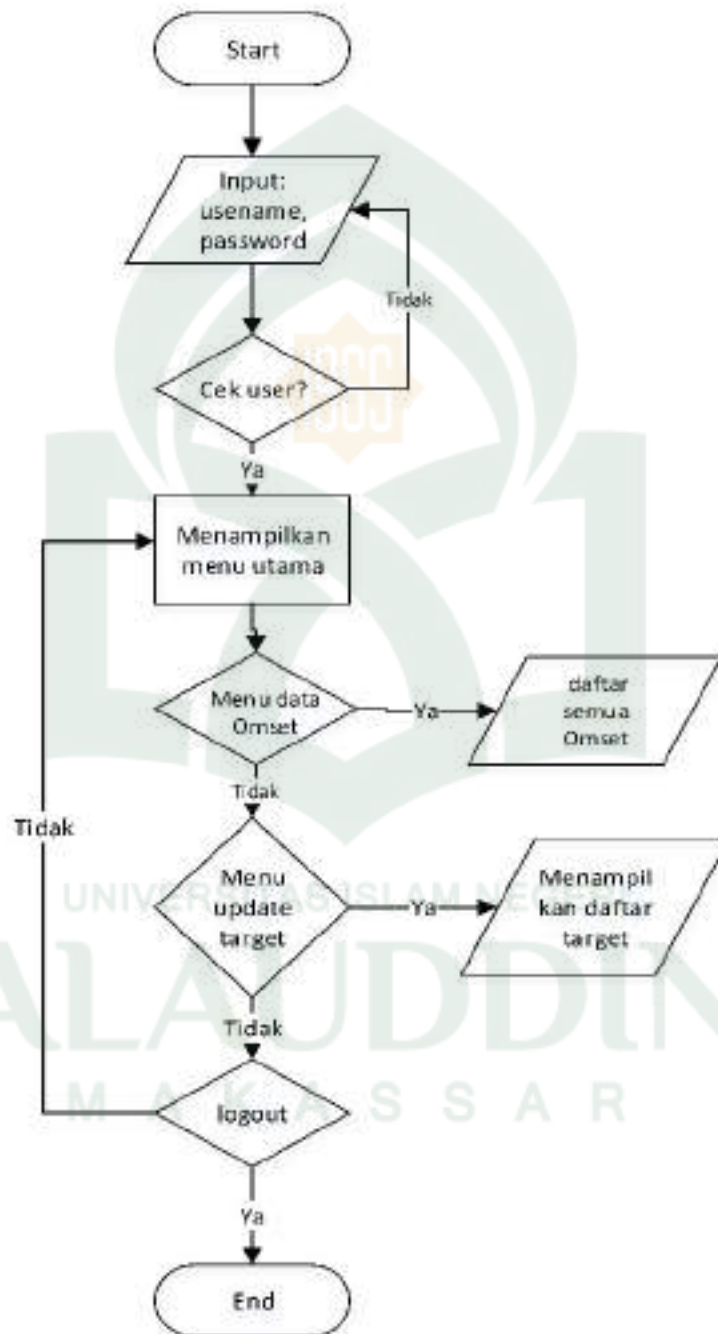
Gambar IV.9. Struktur Navigasi

Dari struktur navigasi ini, perpindahan antar fitur yang tersedia dapat dilakukan melalui menu. Terdapat beberapa menu utama diantaranya menu beranda, menu data outlet, data omset, data target dan logout.

f. *Flowchart*

Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

Berikut adalah flowchart dari sistem monitoring target pencapaian penjualan toko Xsport Makassar yang akan dibuat adalah sebagai berikut:



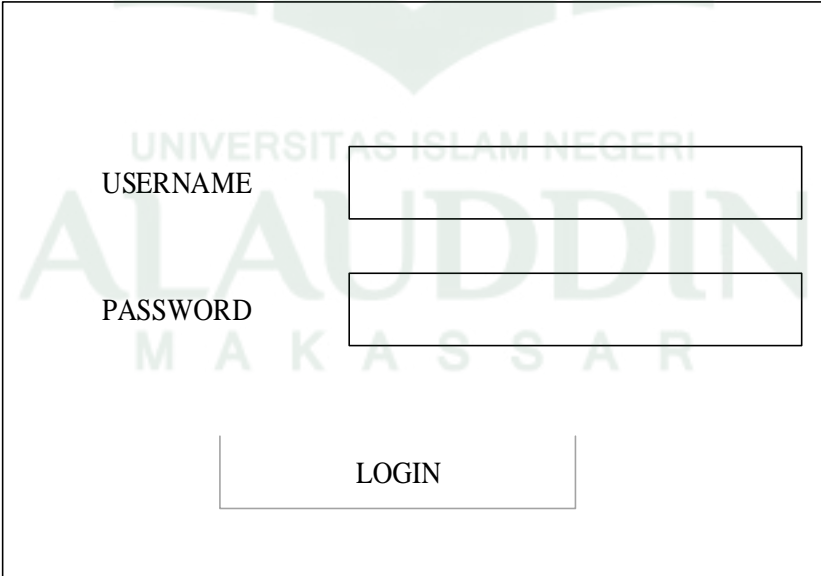
Gambar IV.10. *Flowchart*

Pada gambar IV.11 diatas merupakan penggambaran urutan proses sistem yang akan dibuat. Sistem yang akan dibuat dimulai dengan *form login*, dimana pada form ini *admin* atau semua pengguna sistem ini diminta untuk memasukkan *username* dan *password* sebagai verifikasi bahwa *user* yang hendak mengakses sistem adalah benar-benar orang yang dimaksud. Jika data yang dimasukkan salah maka sistem akan kembali berada pada *form login*, sebaliknya jika data yang dimasukkan benar maka sistem akan menampilkan menu utama dan dapat mengakses semua menu.

g. Perancangan Antarmuka (*interface*)

Perancangan antarmuka merupakan aspek penting dalam perancangan aplikasi, karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi yang memudahkan *user* dalam menggunakannya. Adapun rancangan antarmuka pada sistem *monitoring* ini sebagai berikut:

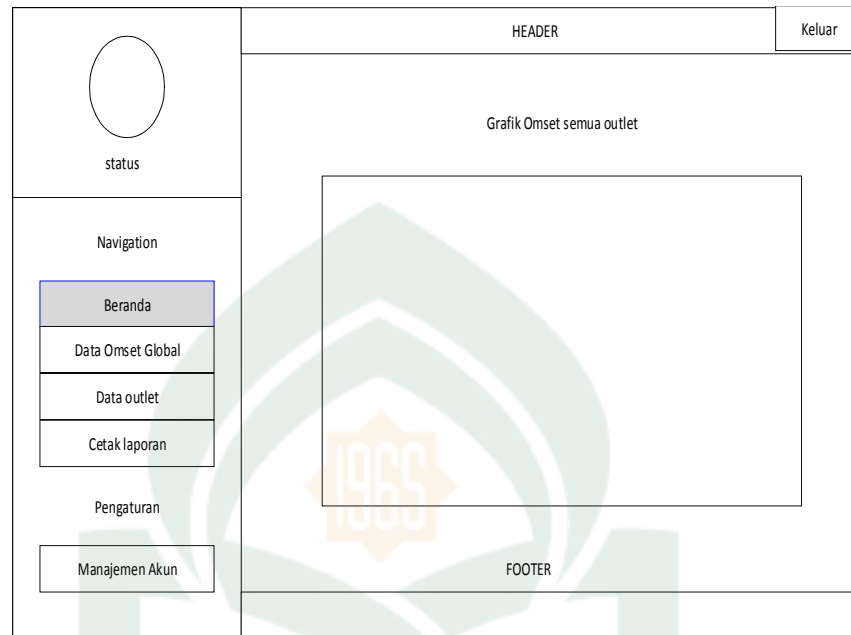
a. Perancangan Antarmuka Menu *Login*



The image shows a login form interface. It consists of a rectangular box containing three main elements: a label 'USERNAME' followed by a text input field, a label 'PASSWORD' followed by a text input field, and a 'LOGIN' button at the bottom center. The background of the form area features a large, faint watermark of the Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar logo and name.

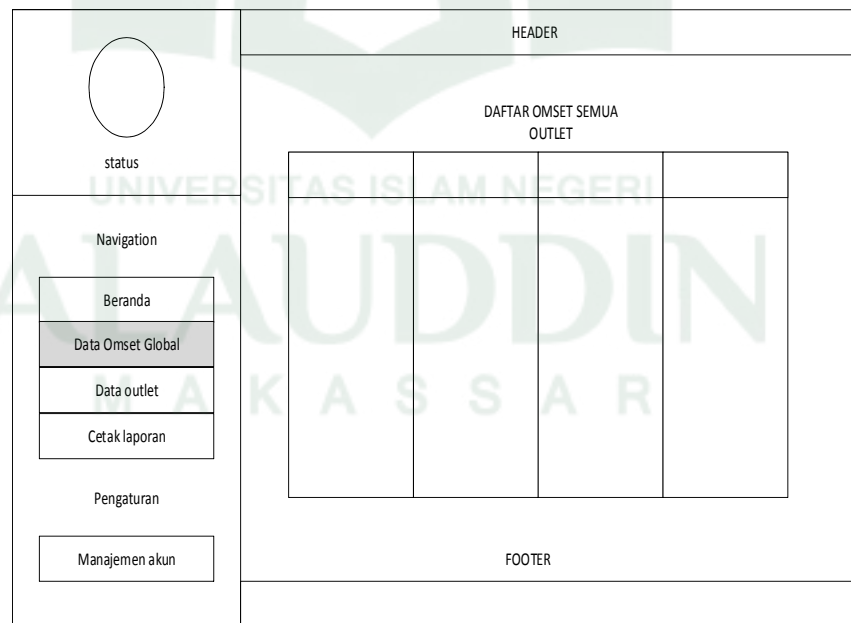
Gambar IV.11. Antarmuka *Login*

b. Perancangan Antarmuka Beranda



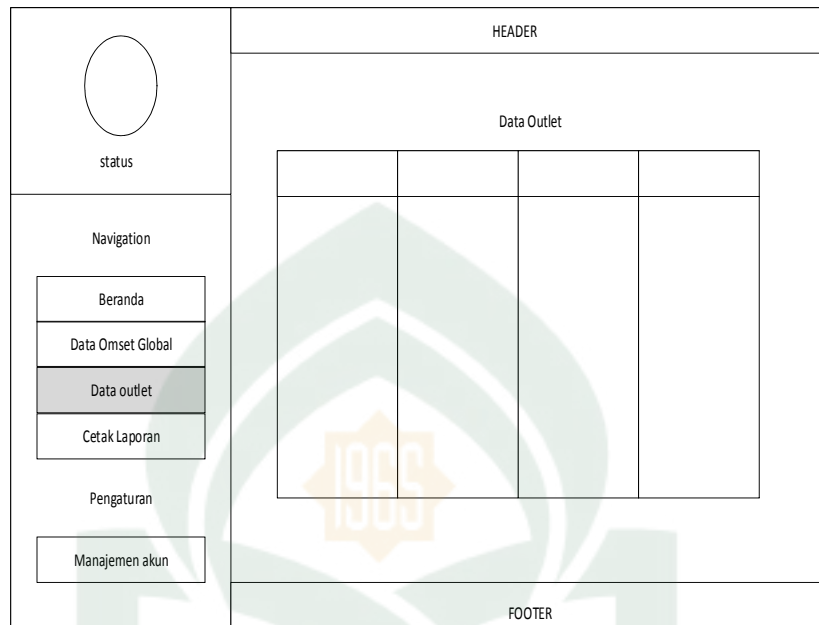
Gambar IV.12. Antarmuka beranda

c. Perancangan Antarmuka Data Omset Global



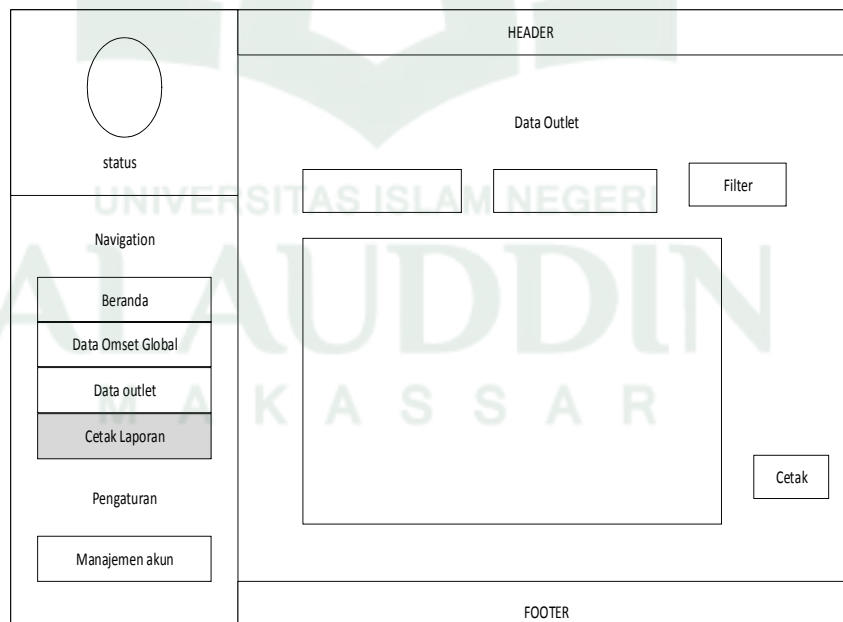
Gambar IV.13. Antarmuka data omset global

d. Perancangan Antarmuka Data *Outlet*



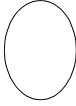
Gambar IV.14. Antarmuka data outlet

e. Perancangan Antarmuka Cetak Laporan



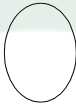
Gambar IV.15. Antarmuka cetak laporan

f. Perancangan Antarmuka Manajemen Akun

<div style="text-align: center;">  <p>status</p> </div>	<div style="text-align: center;">HEADER</div>
	<div style="text-align: center;"> <div>Tambah users</div> <div style="border: 1px solid black; height: 150px; margin-top: 10px;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%);">Daftar users</div> </div> </div>
<div style="text-align: center;">Navigation</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Beranda</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Data Omset Global</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Data outlet</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Cetak Laporan</div> <div style="text-align: center;">Pengaturan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;">Manajemen akun</div>	<div style="text-align: center;">FOOTER</div>

Gambar IV.16. Antarmuka Manajemen akun

g. Perancangan Antarmuka *Input Omset*

<div style="text-align: center;">  <p>status</p> </div>	<div style="text-align: center;">HEADER</div>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> Target sales Total pencapaian persentase </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 45%; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 45%; height: 20px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 45%; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 45%; height: 20px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Kirim</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Batal</div> </div>
<div style="text-align: center;">Navigation</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; background-color: #f0f0f0;">Input omset</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Data Omset</div> <div style="text-align: center;">Pengaturan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">Akun</div>	<div style="text-align: center;">FOOTER</div>

Gambar IV.17. Antarmuka *input omset*

h. Perancangan Antarmuka Data Omset Sales

HEADER			
Data omset			

status

Navigation

Input omset

Data omset

Pengaturan

Akun

FOOTER

Gambar IV.18. Antarmuka Data Omset

g. Perancangan Antarmuka Pengaturan Akun

status

Navigation

Input omset

Data omset

Pengaturan

Akun

HEADER

Informasi Akun

Username

password

Nama outlet

update

batal

FOOTER

Gambar IV.19. Antarmuka akun

D. Perancangan Basis Data

Penggunaan *database* dalam sistem yang akan dibuat yaitu untuk menyimpan data-data yang diperlukan sistem selama penggunaannya, seperti data *user* pengguna sistem, data omset, data target dan lain sebagainya. Berikut adalah rincian tabel yang digunakan oleh sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

1. Tabel *User*

Nama <i>field</i>	Type	Size	ket
<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>Primery key</i>
<i>password</i>	<i>Varchar</i>	50	-
<i>status</i>	<i>enum</i>	-	-
<i>level</i>	<i>enum</i>	-	-
<i>Kode_outlet</i>	<i>integer</i>	11	<i>FK</i>

Tabel IV.1. Tabel *user*

2. Tabel *Outlet*

Nama <i>field</i>	Type	Size	ket
<i>Kode_outlet</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>Primery key</i>
<i>Nama outlet</i>	<i>Varchar</i>	50	-
<i>Alamat</i>	<i>Text</i>	-	-
<i>Telp</i>	<i>integer</i>	13	-

Tabel IV.2. tabel *outlet*

3. Tabel Omset Sales

Nama <i>field</i>	Type	Size	ket
<i>Id_Omset</i>	<i>integer</i>	11	<i>Primery key</i>
tanggal	<i>Date</i>	-	-
Total Omset	<i>Bigint</i>	20	-
Kode_outlet	<i>integer</i>	11	Fk

Tabel IV.3. Tabel omset sales

4. Tabel Target

Nama <i>field</i>	Type	Size	ket
<i>Id</i>	<i>integer</i>	11	<i>Primery key</i>
Target	<i>bigint</i>	20	-
tanggal	<i>Date</i>	-	-
Kode_outlet	<i>integer</i>	11	Fk

Tabel IV.4. Tabel target

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

A. Implementasi Sistem

1. Antarmuka *Login*

Antarmuka *login* akan ditampilkan saat sistem pertama diakses. Pengguna harus mengisi username dan password yang valid agar dapat menggunakan sistem.



Gambar V.1. Antarmuka *Login*

2. Antarmuka Beranda Bagian *Admin*

Antarmuka beranda ini akan tampil ketika user admin berhasil login, antarmuka beranda adalah antarmuka yang pertama kali diakses yang berisi informasi total pencapaian, target sales yang ditampilkan berdasarkan persentase.



Gambar V.2. Antarmuka Beranda

3. Antarmuka Data Omset Sales Global

Antarmuka data omset sales bagian *admin* ini akan tampil setelah *user* mengakses data *sales*. Antarmuka ini berisi daftar data omset dari semua cabang Xsport.

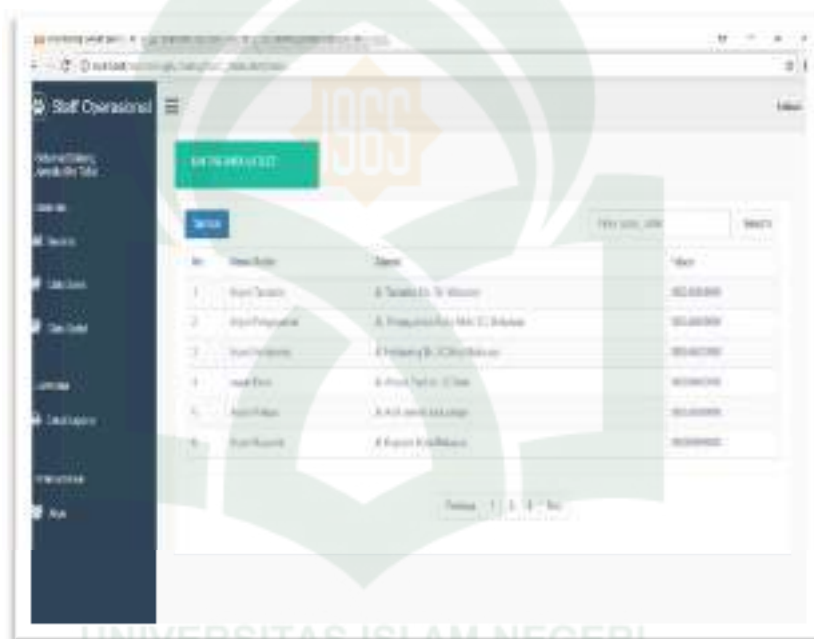
The interface shows a table of global sales data for July. The table has columns for 'No.', 'Tanggal', 'Total Omzet', 'Total Sales', 'Persentase', and 'Status'. The data is filtered for the month of July. The left sidebar contains a menu with options like 'Dashboard', 'Sales', 'Users', 'Products', 'Orders', 'Reports', 'Settings', and 'Help'.

No.	Tanggal	Total Omzet	Total Sales	Persentase	Status
1	2023-07-01	Rp 225.891.356	Rp 225.000.000	100.48%	Active
2	2023-07-02	Rp 225.891.356	Rp 225.000.000	100.48%	Active
3	2023-07-03	Rp 225.891.356	Rp 225.000.000	100.48%	Active

Gambar V.3. Antarmuka data omset global

4. Antarmuka Data *Outlet*

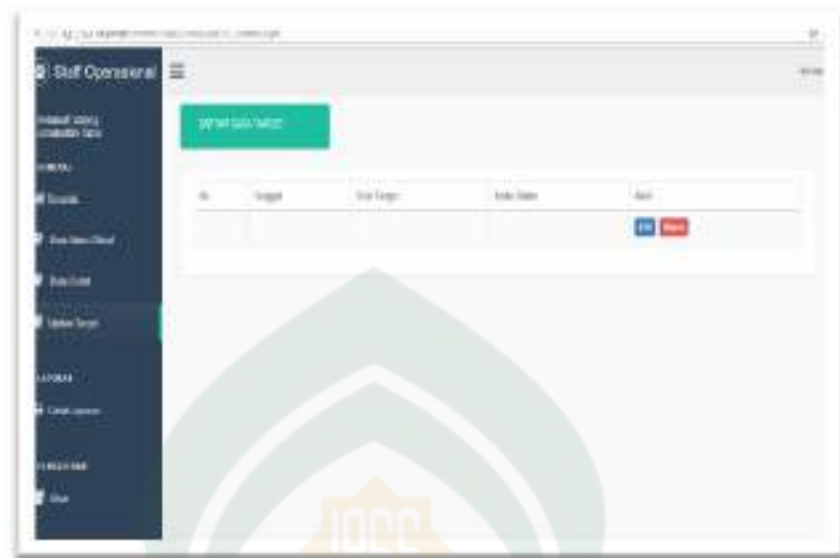
Antarmuka ini hanya bisa diakses oleh *admin* itu sendiri dan akan tampil apabila admin mengakses data *outlet*, dalam menu ini admin dapat melihat jumlah *outlet* dan data *outlet* serta dapat mengedit, menghapus ataupun menambah *outlet* jika toko Xsport Makassar membuka cabang baru. Antarmuka ini berisi daftar data *outlet* semua cabang *outlet* Xsport.



Gambar V.4. Antarmuka data *outlet*

5. Antarmuka *Update Target*

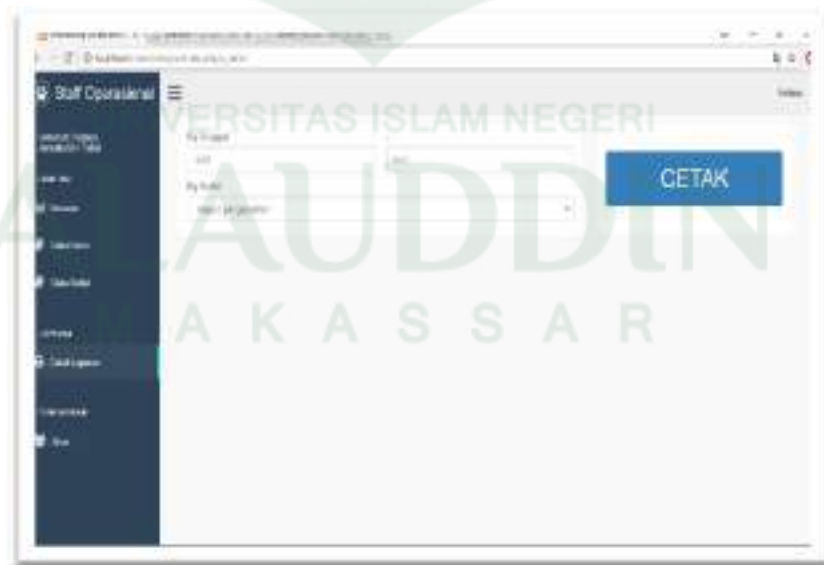
Antarmuka ini akan tampil ketika admin mengakses menu *update* apabila ingin melakukan *update* target dan antarmuka ini hanya boleh diakses oleh admin. Antarmuka ini memiliki berisi total target yang ditampilkan dalam bentuk tabel, admin dapat melakukan *update*, *edit* dan *delete* data target dalam menu ini.



Gambar V.5. Antarmuka data outlet

6. Antarmuka Cetak Laporan

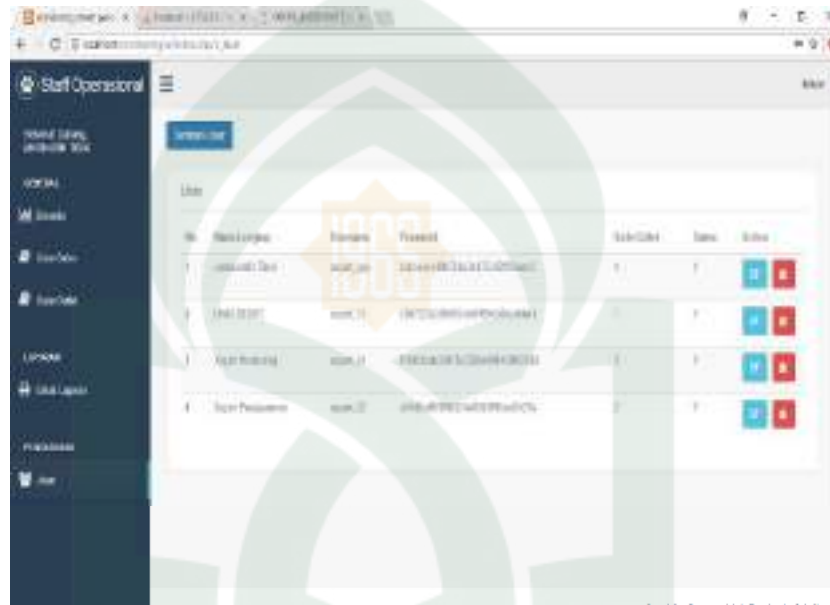
Antarmuka ini akan tampil apabila admin mengakses menu cetak laporan dan dapat difilter data berdasarkan tanggal dan nama *outlet* yang diinginkan dalam bentuk *print out*.



Gambar V.6. Antarmuka cetak laporan

7. Antarmuka Manajemen Akun

Antarmuka manajemen akun menampilkan daftar data *user* dalam antarmuka ini admin dapat melakukan manajemen akun, admin dapat memblokir *user* yang tidak dipakai atau menghapus *user* dan mengedit *user* serta tambah *user*.



Gambar V.7. Antarmuka manajemen akun

8. Antarmuka *Input Omset Sales*

Antarmuka ini akan tampil setelah login menggunakan *username* dan *password* yang telah disediakan oleh admin. Antarmuka ini berisi informasi target *sales*, total pencapaian, persentase dan *form* penginputan omset yang didapatkan perhari.

The screenshot shows a web application interface for 'Sales Report'. On the left is a dark sidebar with a menu. The main content area has a header with three summary values: 'Omset' (Rp 691.358), 'Omset Persen' (Rp 225.000.000), and 'Omset Persen' (0.40%). Below this is a form titled 'Input Omset Hari Ini'. It contains a text input field with the value '0', a date picker set to '2020-07-17', and two buttons labeled 'Simpan' and 'Batal'.

Gambar V.8. Antarmuka input omset

9. Antarmuka Data Omset *Sales*

Antarmuka ini berisi semua data omset *sales* percabang dan dalam menu ini dapat melakukan edit data omset jika terjadi kesalahan penginputan omset. Dengan syarat tidak lewat dari 24 jam setelah penginputan.

The screenshot shows a web application interface for 'Data Omset Export'. The main content area has a header with the title 'DATA OMSET EXPORT TANGGAL 17 JULI 2020'. Below this is a table with columns: 'No', 'Nama Cabang', 'Omset', 'Omset Persen', 'Status', and 'Aksi'. The table contains three rows of data. To the right of the table is a sidebar with a menu. The bottom of the page has a large watermark reading 'AUDDIN AKASAR'.

No	Nama Cabang	Omset	Omset Persen	Status	Aksi
1	PT. ABC	100.000.000	0.40%	Selesai	Edit
2	PT. DEF	200.000.000	0.40%	Selesai	Edit
3	PT. GHI	300.000.000	0.40%	Selesai	Edit

Gambar V.9. Antarmuka data omset sales

10. Antarmuka Akun

Antarmuka ini diakses ketika *user* ingin melakukan perubahan *username*, *password* dan nama *outletnya*. Masing-masing kepala toko dapat merubah *passwordnya* sendiri dan nama *outletnya* apabila terjadi kesalahan penginputan pada bagian admin.



Gambar V.10. Antarmuka akun

B. Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan proses pengekseskuan sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan di lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Adapun hasil dari pengujian pada sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Pengujian *Login*

Table pengujian login digunakan untuk mengetahui apakah dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan yaitu dapat melakukan validasi *user* sesuai dengan status dan level.

Tabel V.1. pengujian *login User*

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	kesimpulan
Sistem diakses, tombol login ditekan.	Tampil form login yang terdiri dari dari username dan password. Setelah itu validasi database user.	Antarmuka login menampilkan username dan password serta dapat melakukan validasi user.	[√] Diterima [] Ditolak

2. Pengujian Menu Beranda

Pengujian menu beranda digunakan untuk mengetahui apakah menu ini dapat menampilkan informasi omset dalam bentuk grafik pada semua *outlet*.

Tabel V.2. Pengujian Menu Beranda

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	kesimpulan
data omset semua outlet.	menampilkan informasi omset pencapaian secara global dalam bentuk grafik.	Menampilkan informasi omset dalam bentuk grafik secara global.	[√] Diterima [] Ditolak

3. Pengujian menu data omset *sales*

Pengujian menu data omset *sales* di gunakan untuk mengetahui apakah menu ini dapat menampilkan daftar data omset secara keseluruhan cabang dan admin dapat melakukan filter berdasarkan tanggal dan nama outlet yang diinginkan.

Tabel V.3. Pengujian Menu Data Omset Global

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	kesimpulan
data omset semua outlet.	menampilkan daftar omset pencapaian secara global dan dapat melakukan filter berdasarkan tanggal dan nama outlet	Menampilkan daftar data omset pencapaian secara global dan dapat menampilkan hasil filter tanggal dan nama outlet	[√] Diterima [] Ditolak

4. Pengujian Menu Data *Outlet*

Pengujian menu data *outlet* digunakan untuk mengetahui apakah menu ini dapat menampilkan daftar data *outlet* semua cabang serta dapat melakukan tambah *outlet* baru jika suatu saat. Fungsi tambah *outlet* ini dilakukan apabila toko Xsport Makassar melakukan penambahan cabang baru. Dalam menu ini admin dapat mengisi nama *outlet*, telpon dan alamat.

Tabel V.4. Pengujian Menu Data *Outlet*

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
data <i>outlet</i>	menampilkan daftar <i>outlet</i> secara keseluruhan cabang serta dapat melakukan tambah <i>outlet</i>	Menampilkan daftar data <i>outlet</i> serta dapat melakukan penambahan <i>outlet</i>	[√] Diterima [] Ditolak

5. Pengujian Menu Cetak Laporan

Pengujian menu cetak laporan untuk mengetahui apakah menu ini dapat melakukan cetak laporan hasil filter yang diinginkan oleh staf operasional atau admin pengguna sisten.

Tabel V.5. Pengujian Menu Cetak Laporan

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
Data omset, target dan kode toko.	menampilkan data omset yang diinginkan serta dapat melakukan print out	Menampilkan data omset yang diminta dan melakukan print out	[√] Diterima [] Ditolak

6. Pengujian Menu Manajemen Akun

Pengujian menu manajemen akun digunakan untuk mengetahui apakah dalam menu ini dapat melakukan tambah *user*, *edit user* dan melakukan *delete*

Tabel V.6. Pengujian Menu Manajemen Akun

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
Data <i>user</i>	menampilkan daftar data users serta dapat melakukan tambah users, <i>edit</i> dan <i>delete user</i> .	Menampilkan daftar data users dapat melakukan tambah user, <i>edit</i> dan <i>delete user</i> .	[√] Diterima [] Ditolak

7. Pengujian Menu Input Omset Sales Bagian Kepala Toko

Pengujian menu *input omset sales* dilakukan untuk mengetahui apakah dalam menu ini dapat menambah omset ke dalam *database*, dan menu ini menampilkan informasi total pencapaian, total target dan persentasenya.

Tabel V.7. Pengujian Menu Input Omset

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
Data omset	Dapat input omset serta menampilkan informasi total pencapaian, target dan persentasenya.	menginput omset dan menampilkan informasi total pencapaian, target dan persentasenya.	[√] Diterima [] Ditolak

8. Antarmuka Data Omset *Sales* Bagian Kepala Toko

Pengujian menu antarmuka data omset sales adalah untuk mengetahui apakah menu dapat menampilkan daftar data omset yang telah diinput sebelumnya (data yang ditampilkan adalah daftar omset pertoko). Dan dalam menu ini dapat dilakukan perubahan atau edit jika terjadi kesalahan pada menu *input* omset sebelumnya.

Tabel V.8. Pengujian Menu Data Omset Bagian Kepala Toko

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
Omset	Dapat menampilkan data omset pertoko dan dapat diedit	Menampilkan daftar omset dan dapat diedit	[√] Diterima [] Ditolak

9. Antarmuka Manajemen Akun Bagian Kepala Toko

Pengujian menu akun dilakukan untuk mengetahui apakah dalam menu dapat mengganti atau merubah *password* pada masing-masing cabang.

Tabel V.9. Pengujian Menu Manajemen Akun

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang diharapkan	pengamatan	kesimpulan
<i>user</i>	Dapat menampilkan informasi akun dan dan dapat melakukan fungsi <i>update</i>	Menampilkan informasi akun dan dapat merubah <i>password</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan sistem *monitoring* target pencapaian penjualan untuk membantu atau memudahkan staf operasional dalam melakukan kinerja *monitoring* target pencapaian target penjualan pada semua toko Xsport Makassar.
2. Memudahkan kinerja semua kepala toko Xsport Makassar dalam melaporkan omset yang didapatkan perharinya. .

B. Saran

Adapun saran agar sistem *monitoring* pencapaian target penjualan ini dapat digunakan lebih efisien antara lain:

1. Untuk pengembangan selanjutnya sebaiknya menggunakan beberapa *platform*.
2. Melengkapi keseluruhan item-item modul yang mencakup keseluruhan spesifikasi pekerjaan dalam usaha retail.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi penulis khususnya dan pengembang pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. *Panduan Menguasai PHP dan MYSQL*. Jakarta: Media Kita, 2010.
- Bhasin. *Pengertian Blackbox dan Whitebox Testing pada Struktur Perancangan Sistem*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007
- Departemen Agama R.I. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Departemen Agama R.I. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Fajar, Achmad. *Sistem Informasi Monitoring dan Manajemen Skripsi Berbasis Web Menggunakan Framework Yii*, Surabaya: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Narotama, 2014.
- Hajar. *Rancang Bangun Sistem Monitoring kegiatan Kelompok Tani Berbasis Web*. Makassar: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, 2017.
- Jogiyanto. *Analisis & Desain Sistem Informasi : pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. Yogyakarta: Andi, 2001.
- Lepank. *Pengertian Aplikasi* <http://www.lepank.com/2012/08/pengertian-aplikasi-menurut-beberapa.html>. (Diakses 14 Desember 2017)
- Manullang, *Dasar-Dasar Manajemen*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1976.
- Mariadi, Andi. *Pengertian Aplikasi Perancang Web, Sublime Text*. Bandung: Institut Teknologi Bandung, 2017.
- Mariang, Saut. *Sistem Monitoring Daya Listrik Berbasis Web Pada Jaringan Rumah Cerdas*. Depok: Universitas Indonesia, 2012.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- Muhammad. Hasanuddin, *Sistem Monitoring Infus Menggunakan Arduino*. Makassar: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, 2017.
- O'Brien, James A. *Pengertian Internet*. <https://gisagisni.wordpress.com/konsep-sistem-informasi-james-obrien> (Diakses 23 Desember 2017)
- Pressman, Roger S. *Software Engineering A Practitioner's Approach*. McGraw Hill, 5th edition. 2001.
- PT. Bumi Aksara, Catherine Dawson, *Metode Penelitian Praktis (Sebuah Panduan)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Pratama. *Web Design*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

- Qalamullah. Surah al-infithaar ayat 10, <http://www.qalamulloh.net/infithaar/detail/583982> (Diakses 23 Desember 2017)
- Sujatmiko, Eko. 2012, Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi. Aksarra Sinergi Media, Surakarta
- Termas Media. *Pengertian Database dan Aplikasi pihak ketiga database*. Jakarta: Termas Media, 2017.
- Tafsirq. Surah An-Nisa ayat 29, <https://tafsirq.com/4-an-nisa/ayat-29> (Diakses 24 Desember 2017)
- Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Makassar: Alauddin Press, 2013.
- Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Makassar: Alauddin Press, 2015.



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Andis lahir pada tanggal 07 Mei 1995 di Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan, anak keempat dari lima bersaudara, hasil buah kasih dari pasangan terbaik Bapak **Tami** dan Ibu **Ruhana**. Pada Tahun 2001 Penulis memulai pendidikan ditingkat Dasar yaitu di SD Negeri 156 Mattampawalie dan dinyatakan lulus pada tahun 2007. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan tingkat menengah pertama di SMP Negeri 3 Lappariaja dan dinyatakan lulus pada tahun 2010. Kemudian Penulis melanjutkan pendidikan tingkat menengah atas di MAN Lappariaja dan lulus pada tahun 2013. Setelah lulus dari jenjang sekolah menengah atas, pada tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar pada Fakultas Sains dan Teknologi dengan mengambil Jurusan Teknik Informatika. Berkat rahmat Allah SWT dan iringan doa dari Orang Tua dan Saudara perjuangan panjang, Penulis dalam mengikuti pendidikan di Perguruan Tinggi dapat berhasil mempertahankan skripsi berjudul “*Monitoring Pencapaian Target Pada Semua Toko Xsport Makassar Berbasis Web*”.